LE MAGAZINE DES TRUCS ET ASTUCES POUR MAC
3e trimestre 2003 • hors série numéro 7 • 3,5 euros • www.avosmac.com

AVOSMAC !

AvosMAC!

3,5€

HORS SÉRIE

Spécial multimédia & jeux

- Encoder en DivX
- Dupliquez vos DVD
- Gravez vos propres CD
- Jeux : des codes à la pelle

France 3,50 euros - Belgique 4,15 euros - Suisse 6,20 FS - Canada 5,50 CAD
DOM 3,75 euros - N™-Calédonie 420 XPF - Polynésie 440 XPF
Maroc 35 MAD - Portugal 4,45 euros -Ile Maurice 4,48 euros
Sénégal, Côte-d'Ivoire, Gabon, Cameroun 2 700 CFA

Actualité pages 7 à 10

Comment faire... pages 4 à 9

Multimédia pages 10 à 20

Jeux pages 21 à 39

Courriers pages 40 et 41

Abonnements pages 42/43

Index AVM dernière page

Nous écrire : La Favrière
79250 Nueil-les-Aubiers - FRANCE
Répondeur : 05 49 80 40 40
Fax : 02 41 43 98 85
E-Mail : avosmac@avosmac.com
web : www.avosmac.com

Directeur de la publication : Xavier Maudet.
Responsables de la rédaction : Florent Chartier et Xavier Maudet.
Conception graphique : Florent Chartier.
Assistante administrative : Martine Humeau.
Index des articles publiés : Denis Wartelle.

Contributions extérieures : Alain Saunier, Christophe Laporte, Carlos da Cruz, RayXambeR , Jean-Baptiste Leheup, Jérémy Hourdin, Khaled Zitouni, Joël Barrière, J.-B. Carrado, Lionel, S. Loup, Annick Monte, Guillaume Conte, Corantin Osini, Troli@c, Arnaud Mollard, Thomas Bedeau.

Impression : Setig-Palussière 4, rue Petit-Damiette - Zac Sud - 49 015 Angers Cedex.
Distribution France et export : NMPP.
Tirage : 32 500 exemplaires.

N° ISSN : 1296-3844
N° de commission paritaire : 1006 K 79285.
Dépôt légal : mai 2003.

Toutes les marques citées dans ce numéro sont des marques déposées.

Les articles non signés sont de X. Maudet.

« A vos Mac » est édité par la SARL AVOSMAC
La Favrière
79250 Nueil-les-Aubiers - FRANCE
RCS Bressuire B 434 701 066.
Gérants : Xavier Maudet et Florent Chartier

Love me do

Un PowerBook Titanium dédicacé par Paul McCartney sera prochainement mis aux enchères prochainement. Cette vente pourrait battre des records, l'heureux bénéficiaire

devra débourser au minimum 10 000 £ pour acquérir le précieux portable, soit l'équivalent d'au moins 4 PowerBook 17". Notons que, cette enchère est pour la bonne cause, les gains seront partagés entre plusieurs associations de bienfaisance...

Toujours plus de mises à jour

Les mises à jour pour Mac OS X se suivent et se ressemblent. Elles ont la fâcheuse habitude de corriger certains bogues et d'en introduire de nouveaux. Résultat, Mac OS X 10.2.6 pourrait faire très prochainement son apparition dans l'application de Mise à jour de logiciels. À ce rythme-là, on peut se demander si Panther portera comme numéro Mac OS X 10.3 !

L'iBook préfère le *G3*

Petite déception pour les fans d'iBook qui s'attendaient probablement à une mise à jour plus conséquente que celle offerte par Cupertino fin avril. Le portable grand public d'Apple n'intègre toujours pas de G4, d'Airport Extreme ou de Bluetooth. Toutefois, on observe une légère montée en puissance, le premier modèle est cadencé à 800 MHz alors que les deux autres fonctionnent à 900 MHz. Apple a généralisé l'ATI Radeon Mobility 7500 sur toute la gamme. Signalons enfin que le combo est capable de graver les CD en 24x.

On ne peut pas plaire à tout le monde

Malgré bien des efforts, Microsoft n'arrive pas à séduire l'ensemble de la communauté Macintosh. Les anti-Bill Gates peuvent se réjouir avec l'arrivée de la première bêta de Nisus Express pour Mac OS X qui pourrait à terme rivaliser avec l'indéboulonnable Word. Le logiciel est encore loin d'être complet, mais il offre une interface très réussie et quelques fonctions indispensables comme l'import et l'export de documents au format Word. Avec Safari, Nisus Writer et Keynote, les "anti-Microsoft" n'ont plus qu'à trouver une alternative à Excel. Pour télécharger le traitement de texte, c'est par ici :

http://www.nisus.com/

Va chercher bonheur !

Après avoir révolutionné l'informatique avec Apple, le cinéma d'animation avec Pixar, Steve Jobs pourrait bien s'attaquer à la musique. La rumeur court depuis quelques semaines qu'Apple pourrait s'offrir Universal Music. Le montant de la transaction estimé à 6 milliards de dollars permettrait ainsi à Steve Jobs d'apposer le logo de la Pomme sur les disques de quelques gloires nationales comme Johnny Hallyday, Florent Pagny ou encore Zazie. Plus sérieusement, ce rachat permettrait à Apple de devenir le numéro un mondial sur le marché

de la musique. Cette acquisition, qui pourrait mettre en péril les réserves financières de la société, serait motivé par Steve Jobs qui croit dur comme fer à la montée en puissance des services payants de musique en ligne.

Bientôt le *divorce*

À en croire certaines rumeurs qui circulent sur Internet, le torchon brûle entre

Motorola et Apple. Les deux sociétés partenaires depuis les débuts du Macintosh, soit près de 20 ans, pourraient dans les trimestres à venir mettre un point à leur collaboration. Steve Jobs a d'ailleurs déclaré lors d'une réunion avec certains actionnaires d'Apple d'une manière voilée qu'il aimerait bien dans le futur pouvoir dire en public tout le bien qu'il pense de l'inventeur du 68000. En attendant, IBM est toujours le favori des sites de rumeurs avec le PowerPC 970 pour mettre fin à l'interminable règne des G4.

Apple *Expo* 2003 !

Contrairement aux différents Macworld qui ne semblent plus trouver grâce aux yeux de Cupertino, l'Apple Expo se porte très bien et n'est pas prêt de disparaître. La grande messe francophone aura lieu du 16 au 20 septembre à la Porte de Versailles à Paris Expo. Un keynote (avec Steve Jobs ?) est prévu le 16 septembre à 10 heures au Palais des Congrès de Paris, Porte Maillot. Il est d'ores et déjà possible de se préinscrire à cette adresse : http://www.apple-expo.com/

Opera continue

Malgré la montée en puissance de Safari, les développeurs d'Opera ont décidé de continuer le développement de leur navigateur sur Macintosh. Après une période de tergiversation, l'éditeur explique que le code du moteur de son logiciel a été entièrement réécrit et que le portage sur Macintosh sera à l'avenir plus aisé. En attendant, Opera qui peine à convaincre sous Macintosh en est à la version 6.0 alors que sous Windows et Linux, il en est à la version 7.1.

En attendant mieux...

Difficile d'avoir un avis sur les derniers résultats trimestriels publiés par Apple qui ne sont ni bons ni mauvais. Avec un bénéfice de 14 millions de dollars en recul de 65 % par rapport à l'année dernière et un chiffre d'affaires stable à 1,475 milliard de dollars, Apple ne fait ni mieux ni moins bien que la majorité de ses concurrents. Pendant les trois premiers mois de l'année, Cupertino a écoulé 710 000 Macintosh dont 40 % d'ordinateurs portables, un chiffre record dans l'industrie informatique. Deux façons d'analyser ce chiffre, soit on juge que l'offre d'Apple dans ce domaine est particulièrement compétitive soit on estime que les Power Macintosh peinent à trouver des acquéreurs. Les ventes d'ordinateurs professionnels d'Apple ont encore chuté de 26 %. Il est temps que le G5 se matérialise...

OmniGroup sur tous les fronts

OmniGroup, a fait un nombre impressionnant d'annonces ces dernières semaines. L'éditeur le plus prolifique sous Mac OS X a entre autres commercialisé une nouvelle version de son logiciel d'organigrammes. OmniGraffle 3 se décline désormais en deux versions : standard et professionnel. Cette mouture offre une interface plus simple, des assistants intelligents, un meilleur support d'AppleScript, la possibilité d'importer et d'exporter des fichiers au format Visio ainsi que la gestion de ColorSync.

OmniWeb a également été mis à jour. Le navigateur, encore en plein développement, intègre désormais le moteur de rendu de Safari. La version définitive est prévue pour la fin de l'été. Et comme si les développeurs n'étaient pas assez occupés, ils assurent actuellement le portage de plusieurs jeux sous Mac OS X dont Aliens Vs Predator 2.

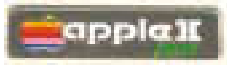
Un Safari réussi

Apple a rendu disponible sur son site Web la deuxième bêta de Safari. Celle-ci apporte bon nombre d'améliorations comme les onglets, le remplissage automatique ou encore la localisation en français. Bref, Apple a tout en main pour rendre prochainement disponible au téléchargement un navigateur qui n'a rien à envier à Mozilla ou à Internet Explorer que ce soit sous Macintosh ou PC. Notons enfin que .mac offrira prochainement la synchronisation de signets Safari entre plusieurs machines.

Actus signées
Christophe Laporte

www.macgeneration.com

Retour en juin



En juin 1976, Apple n'a encore que trois petits mois, et déjà Steve Jobs, conscient de l'impact de l'image sur la réussite d'une entreprise, contacte la société de communication McKenna. L'année suivante, Apple qui vient de lancer l'Apple II, débarque en Europe sous le nom d'Eurapple, deux ans avant la sortie de l'Apple II+ : à l'époque, on se contentait d'un nouvel ordinateur au catalogue tous les deux ans…

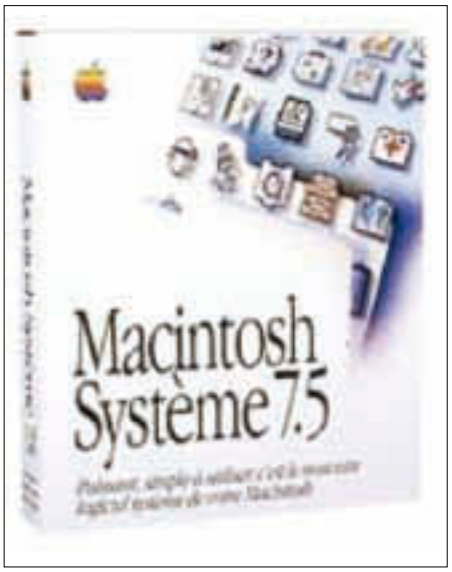
Les 24 Heures du Mans en juin 1980 sont l'occasion pour Apple de tenter l'expérience du sponsoring sportif, qu'elle ne renouvellera plus…

Six ans après sa sortie, l'Apple II passe le cap du million d'unités vendues, en juin 1983. Deux ans plus tard, 1200 employés sont licenciés, mais la société, menée par John Sculley, ne ménage pas ses efforts pour les reclasser.

En juin 1991, Apple s'associe avec IBM et crée deux sociétés : Taligent et Kalidea, pour le développement d'un nouveau système d'exploitation et de technologies multimédia. Peu avant que ces sociétés fassent faillite, Apple lance en 1995 son système 7.5 qui ravira les utilisateurs de ses inexplicables « Erreur de type 11 ». En juin 2000, un autre accord contre nature unit Apple et RealNetwork, son concurrent dans le domaine de la vidéo sur Internet, afin de faciliter la coexistence des deux technologies sur les mêmes serveurs.Bref, entre Mai et Juillet, il ne se passe pas grand-chose chez Apple...

J.-B. L.

www.aventure-apple.com



Comment faire...

Comment lire un CD audio sur Mac ?

- iTunes (G)

Le logiciel gratuit iTunes est présent dans tous les Mac, dans le dossier Applications. L'insertion d'un CD déclenche aussitôt le lancement du logiciel iTunes. Pour que ce ne soit plus le cas, ouvrir les Préférences système/CDs&DVDs pour modifier ces paramètres de lancement automatique.

www.apple.com/fr/itunes

Comment créer un CD audio à partir d'iTunes ?

- iTunes (G)

La fonction de gravure est intégrée à iTunes.

La technique est incroyablement simple. Commencez, dans iTunes, par créer une nouvelle liste de morceaux (Pomme-N) qui correspondra à ce que vous souhaitez enregistrer sur le CD. Les morceaux sont glissés depuis la liste complète de la Bibliothèque iTunes vers cette liste personnalisée à l'aide du pointeur de la souris. Cliquez en haut à droite sur le rond Graver un CD. Insérez un CD vierge dans le graveur et suivez le guide. C'est facile et rapide. Les fichiers MP3 sont automatiquement convertis au format AIFF, le format des CD audio.

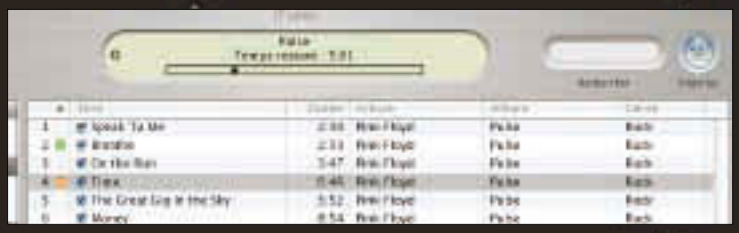
Comment enregistrer un CD audio sur Mac ?

- iTunes (G)

Sélectionnez et déplacez vers Bibliothèque.

L'affaire est très simple avec iTunes. Lorsque le CD audio a été inséré dans le lecteur et pris en compte par iTunes, il suffit de sélectionner la ou les chansons que l'on souhaite enregistrer dans le disque dur du Mac depuis le CD et de les déplacer à l'aide du pointeur de la souris vers la ligne Bibliothèque.

Chaque chanson sera enregistrée et convertie, par défaut, au format compressé MP3 (les autres formats sont AIFF et WAV). Les pistes sont enregistrées dans le dossier Musique de votre répertoire personnel (la petite maison).

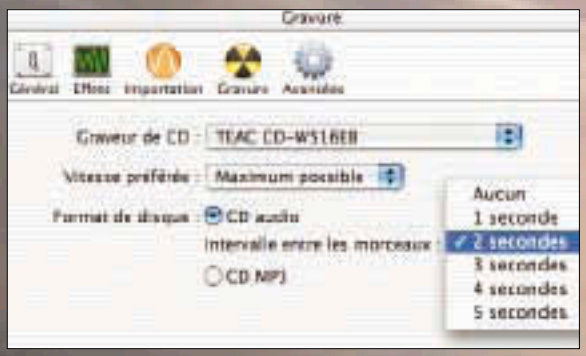


Chaque morceau est converti et compressé.

Comment faire varier le temps de pause entre deux pistes sur un CD à graver ?

- iTunes (G)

Le logiciel iTunes est encore une solution intéressante. Dans les préférences, aller à Gravure et réduire ou augmenter le temps de pause à votre convenance à l'option « intervalle entre les morceaux » (2 secondes par défaut).



Comment enregistrer un CD MP3 sur Mac ?

- iTunes (G)

Certains lecteurs de salon, mais aussi des autoradios, supportent la norme MP3 propriété de Thomson et peuvent donc lire sans souci des CD gravés ainsi et contenant des heures de musique. Dans les Préférences/Gravure d'iTunes il est possible de sélectionner l'option de gravure d'un CD en MP3. dans ce cas, la liste des morceaux choisis n'est pas convertie en AIFF, au format audio, mais reste au format MP3 d'iTunes.

Comment convertir les pistes audio CD .aiff en .mp3 ?

- iTunes (G)

Cette opération est automatique et ne nécessite aucun réglage particulier, iTunes travaille par défaut en convertissant le format AIFF des CD vers le format MP3 au moment de conserver des chansons d'un CD sur le Mac.

Comment convertir les pistes audio .mp3 en .aiff ?

- iTunes (G)

Inutile de chercher midi à 14 heures, le freeware iTunes d'Apple comprend toutes les fonctions pour convertir les pistes audio en MP3, AIFF ou WAV. Il suffit d'aller dans les Préférences/Importation et de modifier les paramètres selon le format que vous souhaitez obtenir lors de l'enregistrement des pistes du CD. Notez bien qu'une liste iTunes de titres MP3 sera automatiquement convertie au format idéal, l'AIFF, lors de la gravure d'un CD audio par cet utilitaire. Inutile de changer quoi que ce soit dans ce cas.

Comment convertir les pistes audio .mp3 en .wav (Windows) ?

- iTunes (G)

Dans Préférences/Importation d'iTunes, sélectionnez WAV. Les fichiers audio importés dans iTunes seront convertis en WAV

iTunes intègre plusieurs convertisseurs dont un spécifique à Windows.

Comment joindre les pistes audio ?

Il n'est possible de joindre des pistes audio d'un CD que si elles se suivent. Il suffit de sélectionner les deux pistes (aidez-vous de la touche Pomme pour sélectionner la seconde) puis d'aller dans le menu Avancées/Joindre les pistes du CD.

Cette fonction permet d'importer plusieurs morceaux d'un album en un seul morceau pour éviter les silences entre les morceaux.

Deux morceaux joints supprime la pause intercalaire.

Comment retailler une piste audio AIFF ?

- QuickTime Pro (S)
- QuickTime 2.5 (G)
- iMovie (G)
- iTunes (G)

Le graticiel iTunes est disponible et pratique. Si vous avez récupéré deux heures de musique depuis un DVD avec par exemple OseX, vous avez sans nul doute envie de retailler tout ça pour pouvoir en faire un CD audio propre et net.

Importez le fichier audio dans iTunes, sélectionnez le, combinez les touches Pomme-i puis cliquez sur Options pour pouvoir indiquer le top départ du morceau à extraire et son top final. De retour, dans la fenêtre principale d'iTunes déroulez le menu Avancées/Convertir la sélection en MP3.

Les quelques minutes ainsi sélectionnées seront converties au format MP3 dans iTunes. Et ainsi de suite avec les autres morceaux. Il va de soi que pour connaître le top départ et la fin du morceau, il faut se fendre d'une écoute dans iTunes ou QuickTime par exemple pour relever ces indications et les noter sur un bout de papier.

De la même manière, iMovie ou QT Pro permettent de retailler les morceaux.

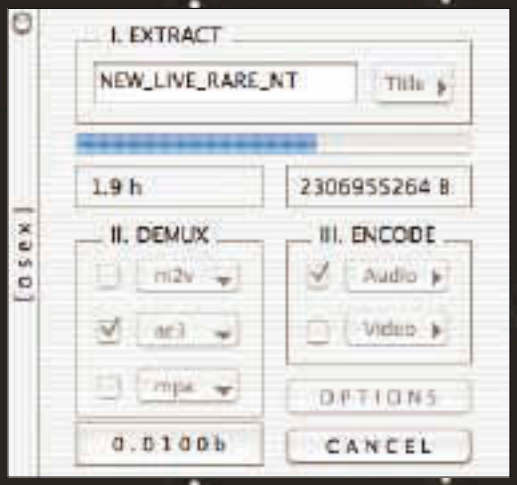
Entrez le top départ du morceau et le top final.

iTunes, comme iMovie, permet de retailler une piste audio.

Comment extraire la piste audio d'un DVD ?

- OseX (G)

Cet utilitaire est incontournable pour extraire la piste son AC3 d'un DVD et les convertir (ou non) en un autre format, par exemple MP3 lisible ensuite par iTunes. Il sera tout autant possible de créer des CD audio à partir de la piste audio extraite du DVD mais il conviendra de la tailler en autant de tranches que de morceaux joués pour pouvoir ensuite passer d'une piste à l'autre lors de l'écoute (voir la note «Comment retailler une piste audio AIFF).



OseX est un outil indispensable pour extraire le contenu des DVD.

Comment lire les fichiers au suffixe .ram ?

- RealPlayer (G)

Seule la version «Basic» de RealPlayer est gratuite. Elle permet sans problème d'écouter (et de voir) les fichiers proposés en «streaming» (ils sont lus au fur et à mesure où ils se chargent) sur internet. www.realaudio.com

Comment télécharger des fichiers .mp3 sur internet ?

- LimeWire (G-S)
- Neo

Le sujet est délicat car, s'il intéresse tout le monde (nous les premiers), dans 99,9 % des utilisations il s'agit ni plus ni moins que de piratage, de vol, de malhonnêteté. Télécharger de la musique sur internet évite d'acheter le CD et donc de payer les droits à celui qui la créée.

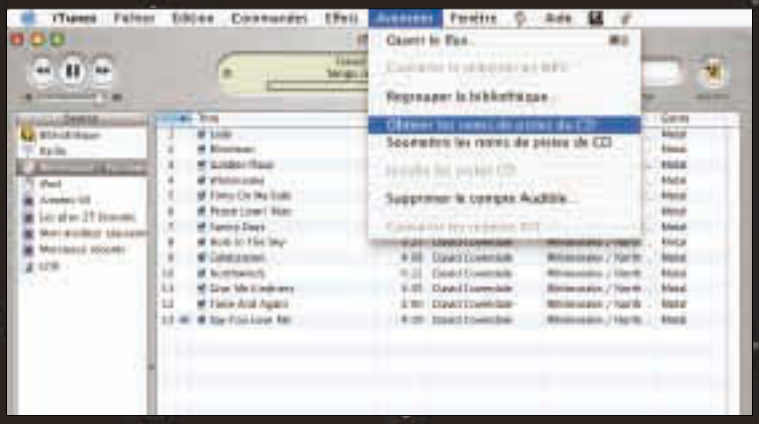
Photocopiez Avosmac et proposez le magazine gratos à vos petits camarades et on fera d'abord la gueule, puis on mettra la clé sous la porte. Le «peer-to-peer» relève du même principe.

LimeWire permet d'aller rechercher toutes sortes de documents (audio, film, logiciels...) dans les autres ordinateurs branchés en même temps au réseau internet et proposant l'échange. Neo est le client Kazaa des PC. D'autres solutions existent comme iSwipe...

xx

Comment récupérer le noms des pistes du CD audio inséré dans le lecteur du Mac ?

- iTunes (G)



xx

Les options Avancées/Obtenir les noms des pistes du CD permettent, à la condition d'être connecté sur internet, de rapatrier automatiquement les noms de chaque piste depuis une base de données internationale prévue à cet effet.
Rares sont les CD qui ne sont pas répertoriés.

Comment récupérer le son d'une chaîne Hi-Fi ?

- AudioX (G)
- SoundHack (G)
- Final Vinyl (G)

www.griffintechnology.com/software/software_imic.html

Ce n'est pas très compliqué. Il faut avant tout se munir d'un câble adapté. Toutes les grandes surfaces spécialisées ou non proposent ce genre de câble qui se branche, du côté chaîne, soit deux prises cinb (rouge et noire), soit sur une prise jack (petite ou grosse). Notez que vous pouvez vous brancher sur la sortie casque.

Du côté, Mac, c'est plus délicat. Il faut qu'il dispose d'une entrée audio ou d'une prise USB. Il faudra que le câble dispose d'une prise mini-jack côté Mac.

Si vous ne disposez pas d'entrée audio, achetez l'adapteur iMic de Griffin Technologies qui offre non seulement la sortie casque mais aussi l'entrée audio. Une fois que votre câble relie le Mac et la chaine hi-fi, il faut que votre ordinateur «entende» ce qui sort de votre installation de salon. Une foule de logiciels sont proposés.

SoundHack ou AudioCorder (n°21 p.29, n°18 p.14) permettent d'enregistrer sans problème les données audio qui déboulent dans le Mac au format AIFF (celui des CD audio).

Final vinyl de Griffin a le mérite d'être gratuit, complet et bigrement efficace.

Comment envoyer le son du Mac vers une chaîne hi-fi ?

Le principe est encore plus simple. Il suffit de connecter à la sortie audio du Mac (sortie casque de préférence) un câble muni d'une mini-jack et d'aller brancher l'autre extrémité munie de deux connecteurs DIN (un rouge et un blanc) sur les entrées audio de votre amplificateur de salon. Sélectionnez ensuite la source (comme si votre Mac était un lecteur de cassette ou un eplatine disque).

Comment lire un document au suffixe .wma ?

- WindowsMediaPlayer (G)

WMA est un format propre à Microsoft.
Il faut télécharger le lecteur gratuit.

www.microsoft.com/windows/windowsmedia/fr/download/

Comment lire une vidéo au format DivX (.avi ou autre) .

- MPlayer (G)
- VLC (G)

Bien que QuickTime Player (gratuit) d'Apple se veuille le produit universel par excellence (il fonctionne aussi sous Windows), il présente des contraintes parfois rédhibitoires. C'est le cas lorsqu'il s'agit de lui faire lire des fichiers qu'il peine à reconnaître (lire Avosmac n°22 p.19). Il faut alors ajouter des «codec» dans des dossiers qui vont bien et, au final, c'est très pénible. Plutôt que de s'embêter avec cet outil, autant passer carrément à VLC, un excellent produit français qui sait lire quasiment tout avec un joli brio. MPlayer est une alternative tout aussi intéressante. Ils savent lire des DVD.

www.videolan.org/vlc/
hhtp://sourceforge.net/projects/mplayerosx/

xx

Comment encoder au format MPeg2 (DVD) ?

- Mpeg2 Encoder (P)
- FfmpegX (G)
- iDVD (P)

Les logiciels associés à FfmpegX permettent d'encoder et de créer des vidéos et ce pour la modique somme de zéro euro. Lire à ce propos le n°28 d'Avosmac (pp.44 et 45) où nous avons détaillé la procédure. Le logiciel iDVD livré avec les Mac munis d'un graveur de DVD ou avec le pack iLife, est la solution la plus souple, la plus efficace et pas forcément la plus onéreuse pour réaliser un DVD de salon digne de ce nom. Seule la limite de gravure fixée à une heure peut paraître une contrainte. Mais il faut bien imposer une limite à un logiciel par ailleurs excellent.

Comment réaliser un diaporama ?

- iMovie (G)
- iPhoto (G)
- Keynote (P)
- PowerPoint (P)

L'application Apple iMovie est une pure merveille pour réaliser des diaporamas de manière très simple. Il suffit de sélectionner les photos, de déterminer combien de temps chacune doit paraître au maximum (vous pourrez toujours jouer sur la touche pause et retour au cas où), d'ajouetr des effets de transition, des titres, des legendes, des effets lumineux et, bien sûr, de la musique et vos commentaires. Le formats d'exportation disponibles permettent de pouvoir ensuite créer un Cd lisible sur une platine de salon, voire un DVd si vous diposez d'un graveur. Il suffira de travailler sur le film .MOV obtenu pour l'adapter au support choisi.

Iphoto permet tout autant de lancer des diaporamas, et ce de manière plus souple, mais il est nettement moins complet qu'iMovie. Il existe enfin les logiciels de type PowerPoint ou Keynote dans un registre plus sophistiqué.

Le Divx PC lisible sur Mac

Simon Clara voulait juste confirmer, comme nous l'indiquions dans le n°22 page 18, qu'il arrive à lire des Divx PC en .avi sur un iMac G3 cadencé à 350 Mhz. «Sans aucune manip de transformer en .mov ou je ne sais quoi d'autre ! Il suffit juste de télécharger l'application VLC (Vidéo Lan Cocoa) à cette adresse : http://www.fr.videolan.org/pub /videolan/vlc/

Il suffit ensuite d'insérer le CD contenant le divx en .avi, de l'ouvrir avec VLC (l'icône est un petit plot de travaux) et le tour est joué ! Les films en .avi sont lisibles 9 fois sur 10 avec VLC sur MacOS X ! Le logiciel est complètement gratuit et fonctionne sous une configuration minimale MacOS X.1 »

QuickTime existe aussi pour PC

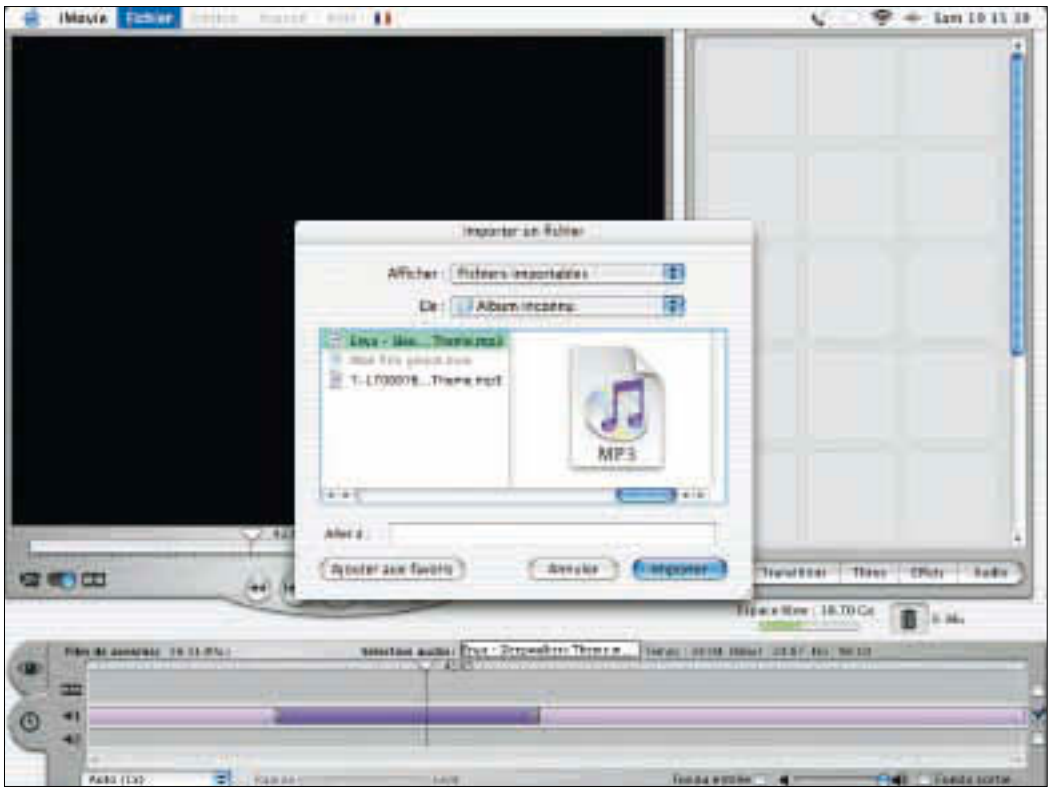
Un lecteur qui a de bien mauvaises fréquentations, aimerait savoir comment lire sur un PC un fichier .mov. « Je voudrais envoyer un petit film que j'ai fait à un copain qui a un PC », avoue-t-il, le bougre.

Eh bien, ne croyez pas qu'Apple ne soit pas aussi présent sous Windows, au contraire. QuickTime Player peut aussi être installé sur un PC. Il suffit de télécharger et d'installer sous Windows la version qui convient pour le type de machine de votre camarade. Le fichier .mov sera alors lisible sur Mac comme sur PC.

www.apple.com/fr /quicktime/download/

ATTAQUEZ LE MORCEAU

Se *tailler* quelques tranches de MP3



Dans iMovie, vous pourrez retailler un fichier MP3.

Il existe différentes solutions pour retailler un morceau de musique enregistré au format MP3.

QUESTION de Lolo du Power Mac Team : «J'ai téléchargé un MP3 de 140 Mo et j'aimerais savoir comment partitionner ce morceau (en deux) pour le graver sur un CD au format audio, car celui-ci dure 2 heures et les CD ne font que 80 minutes. Ah ! pendant que j'y pense, je n'arrive pas à faire du CD direct avec Toast, c'est-à-dire remettre des morceaux de vieilles cassettes en gravage direct, j'ai essayé avec Spin Doctor mais sans résultat.»

Ce lecteur a raté quelques épisodes. Reprenons pour lui et d'autres, sans doute. Pour tailler gratuitement dans un fichier MP3 de forte taille, il existe plusieurs solutions.

Vous pouvez importer le fichier MP3 dans iMovie (cf AVM n°18 p.24) et rédimensionner le morceau à votre guise avec les curseurs gris placés en début et fin de morceau. La portion en violet foncé sera celle qui sera conservée. Veillez toutefois à la replacer en début de projet en la faisant glisser avec le pointeur de la souris vers la gauche.

Il suffira ensuite de l'exporter (l'extrait sera converti au format .mov) puis de glisser le fichier .mov obtenu sur la fenêtre d'iTunes pour obtenir l'extrait au format MP3. Lorsque vous déciderez de réaliser un CD audio, l'extrait sera automatiquement converti au format AIFF. A noter que iMovie peut aussi importer au format AIFF.

Vous pouvez aussi utiliser les raccourcis copier/coller (Pomme C/Pomme V) pour dupliquer l'extrait. Si iMovie ne reconnaît pas le fichier MP3 (dans certains cas s'il est créé avec iTunes), utilisez le graticiel iTunes-O-Mat qui change le code «créateur» (cf AVM n°23 p.35)

Vous pouvez aussi taillader ferme le fichier avec QuickTime Pro (à acheter) ou QuickTime 2.5, gratuit et vieux comme les Rodes. Seul inconvénient de ce QuickTime là, il ne fonctionne qu'en environnement Classic ou sous MacOS 9 (n°21 p.27 et N°15 p.33).

Vous pouvez partitionner votre gros machin avec le graticiel Spark ME présenté en détail dans le n°20 p. 38, mais ce n'est pas ce qu'il y a de plus pratique.

La bonne solution est d'utiliser les options avancées d'iTunes comme nous l'expliquons dans ce même numéro.

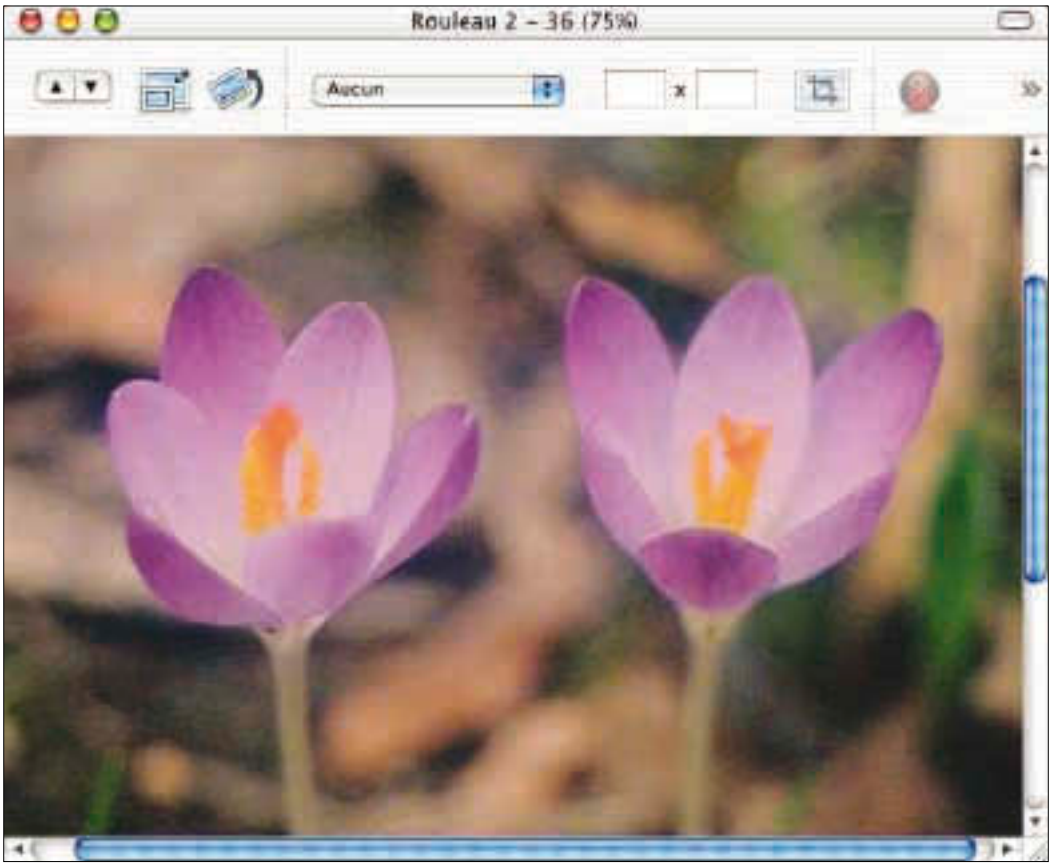
http://www.soft-o-mat.tk

www.open.org/~peltierd/QT2.5.html

www.tcworks.de

PHOTO MÂTONS

Se déplacer dans iPhoto



Pour passer d'une fleur à l'autre : Pomme et clic.

QUAND vous avez zoomé sur une photographie dans iPhoto, vous pouvez vouloir vous déplacer sans utiliser les ascenseurs horizontaux et verticaux. Pour cela, il suffit d'appuyer sur la touche Pomme, puis de cliquer-glisser la souris sur la photo comme vous le faites d'habitude pour déplacer un élément.

J.-B. L.

CARTE POSTALE

Un *bout* d'iPhoto par Mail

iPhoto permet d'envoyer des photos par mail d'un simple clic. Mais rien n'est prévu pour envoyer un simple bout de photo, alors que faire ?

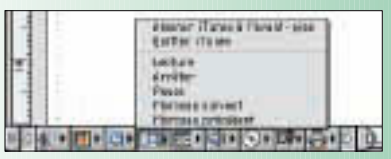
Deux solutions sont possibles, selon votre humeur : soit vous recadrez l'original, vous l'envoyez puis vous retournez dans iPhoto et choisissez le menu « Revenir à l'original ».

Soit vous sélectionnez la photo, vous tapez Pomme-D pour la dupliquer, puis vous recadrez et envoyez la copie, que vous pouvez ainsi conserver à côté de l'original.Pour mémoire, le bouton « Courrier » est accessible en cliquant sur « partager ».

J.-B. L.

iPhoto, quel pied ?

Mac haute fidélité



Votre Mac peut servir de chaîne HIFI, alors pourquoi s'en priver ? Vous pourrez par exemple écouter du Rock pour vous réveiller, ou bien de la musique classique pour vous relaxer, tout en travaillant sur vos logiciels habituels.

Il suffira d'ouvrir iTunes, puis de lancer le logiciel désiré. Vous pourrez alors contrôler iTunes en le laissant en arrière-plan, et ce en utilisant le module de la barre des réglages.

Jérémy Hourdin.

Les exclus d'iTunes

Peut-être avez-vous dans votre bibliothèque iTunes des pistes que vous souhaitez garder, mais surtout pas entendre : effets sonores, sketches comiques, jingles… Vous avez bien sûr pensé à créer une nouvelle liste de lecture dans laquelle vous ne les avez pas glissées, mais cela vous oblige à la tenir à jour en fonction des nouveautés : pas pratique !

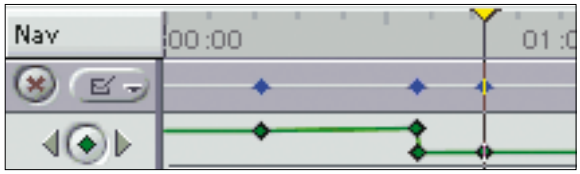
Pensez plutôt à décliquer la case qui précède le titre de ces pistes indésirables : une fois désélectionnées, les pistes ne seront plus lues par iTunes, sauf si vous le demandez expressément en double-cliquant sur leur ligne.

J.-B. L.

Pour rire…

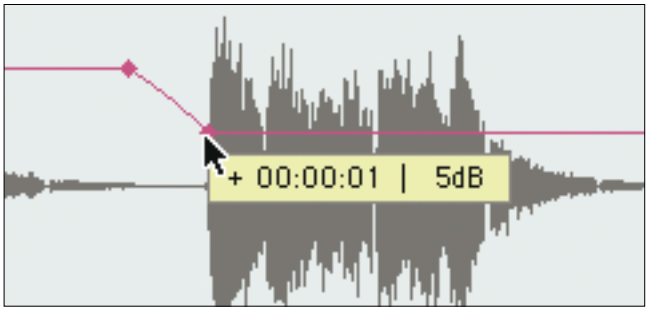
Merci à Hervé Touron.

Avec précision



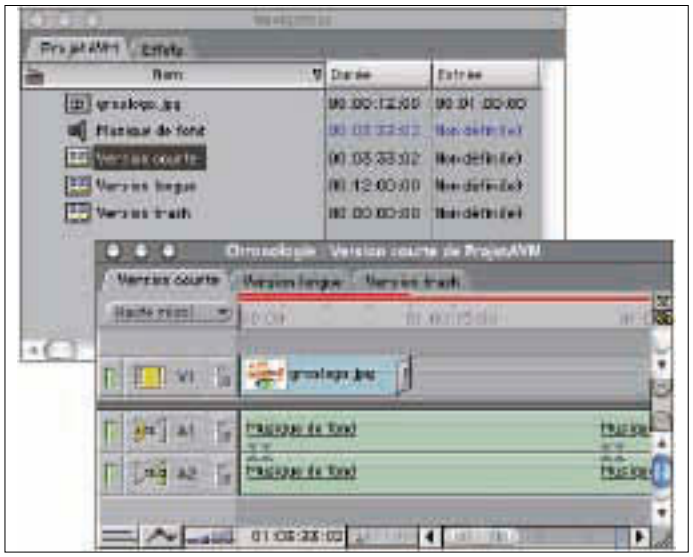
Quand vous déplacez un point d'ancrage ou d'autres éléments d'interface, vous pouvez être gêné par le magnétisme qui attire les objets à proximité des points de repère ou des autres objets. Pour le désactiver et déplacer votre sélection avec précision, appuyez sur la touche Pomme pendant le déplacement.

En haut, en bas, à droite, à gauche



Normalement, un point d'ancrage n'indique, pendant son déplacement, que ses modifications en temps (abscisse) ou en valeur (ordonnée) en fonction du dernier mouvement de la souris. Pour connaître les deux valeurs en même temps, ajoutez la touche Majuscule pendant le déplacement.

Séquences variées

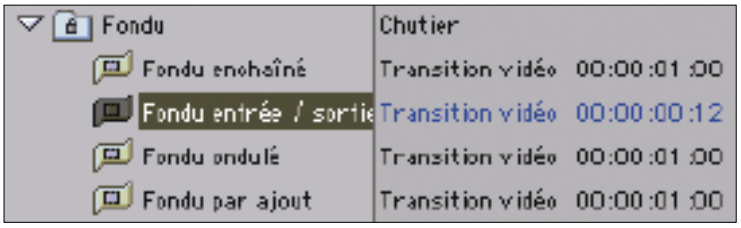


Vous pouvez être amené à travailler sur plusieurs versions d'un même projet, utilisant les mêmes éléments de base (vidéos, illustrations, musique). Dans ce cas, pensez à utiliser la commande « Nouvelle séquence » (Pomme-N), qui permet d'ajouter à votre projet une ou plusieurs nouvelles chronologies, sur lesquelles vous pourrez déposer et éditer les éléments importés dans votre projet. Les modifications des objets d'une séquence n'auront aucune répercussion sur les mêmes éléments utilisés dans les autres séquences.

RÉGLAGES

Une *fois* pour toutes

Si vous utilisez le même effet (par exemple une transition) à de nombreuses reprises, pensez à régler une fois pour toutes ses caractéristiques en double-cliquant sur sa ligne dans la liste des effets, plutôt que de le modifier après l'avoir déposé sur votre table de montage.



Pensez aux réglages permanents par double-clic.

MENU FENÊTRE

Un bureau en ordre

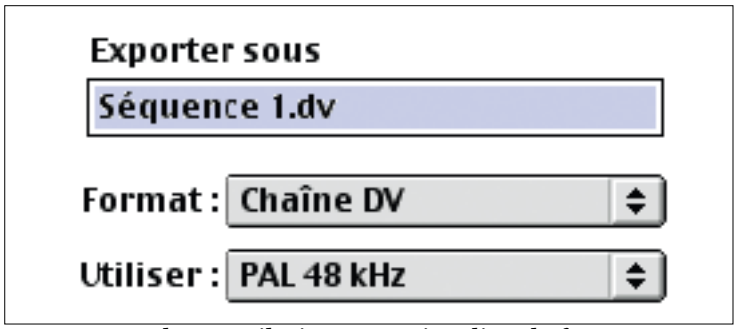
Dans Final Cut Pro, on se retrouve vite avec des fenêtres dans tous les sens, et le rangement devient vite un véritable casse-tête. Si c'est le cas pour vous, pensez au menu « Fenêtre » qui contient quelques réglages de fenêtres adaptés à votre utilisation. Apple a même poussé le perfectionnisme jusqu'à faire en sorte que la taille des fenêtres s'adapte à celle de votre écran ! Evidemment, vous pouvez aussi enregistrer vos propres écrans pour les remettre en l'état après une modification, grâce aux commandes « Enregistrer présentation» et « Restaurer présentation ».

COMPILE NET

Séance d'essais

VOUS voulez faire des essais en exportant vos montages dans différents formats avec différents réglages mais vous n'avez pas envie d'attendre que votre ordinateur en termine avec la compilation de votre film ? Malheureusement si vous interrompez la compilation, vous perdrez tout le bénéfice de ce qui, théoriquement, a déjà été compilé. Une astuce consiste, pendant que la compilation s'exécute, à retourner sur le bureau et à copier le fichier en cours de compilation. Une fois cette opération terminée, retournez dans Final Cut Pro et interrompez la compilation. Votre fichier initial aura disparu mais pas la copie que vous en aurez réalisée ! Astucieux, non ? (Merci à Dadou11). Remarque : cette astuce devrait fonctionner également avec les autres logiciels de montage vidéo.

RayXambeR.

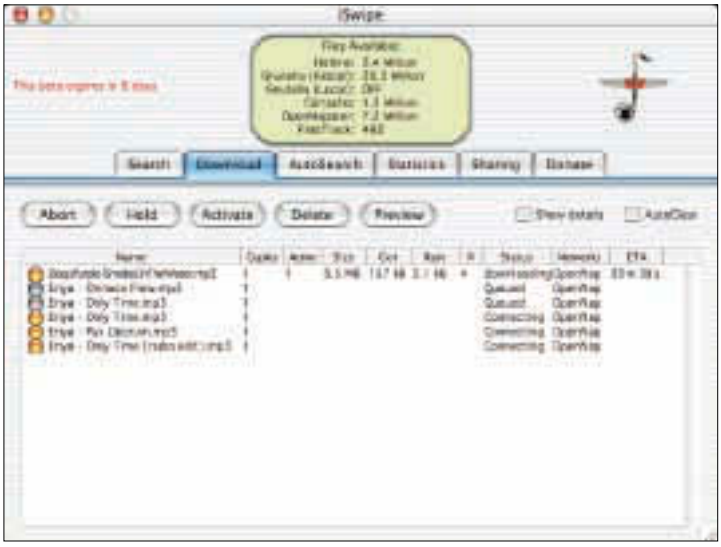


Interrompez la compilation pour visualiser le format.

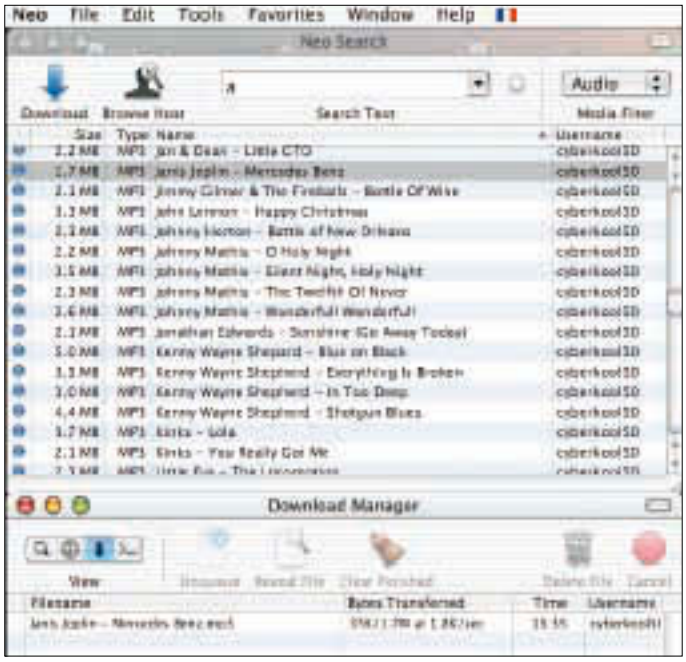
C'EST DÉFENDU

Comment se mettre hors la loi et risquer une *amende*

TÉLÉCHARGER de la musique par internet est interdit, sauf si vous téléchargez de la musique créée par vos copains. Bon, mais il n'en reste pas moins que des lecteurs se demandent bien quels logiciels utiliser pour faire des échanges de photos, de vidéos, de musique, de logiciels, etc via internet. Sous PC comme sous Mac, il existe une collection de solutions, la plupart gratuites. Croûlant sous les demandes de logiciels adaptés au «peer to peer» (en gros, l'échange direct d'un poste à un autre sans passer par un serveur de type Napster), voici quelques éléments de réponse. Sur la collection de logiciels que nous avons pu tester, deux nous paraissent vraiment fiables et intéressants :



iSwipe travaille seul dans son coin.



Neo est le client Kazaa pour Mac.

LimeWire et iSwipe. Un troisième, Neo (présenté dans AVM n°24 p.34) se veut l'équivalent du Kazaa pour PC. Cet outil est très efficace... lorsqu'il détecte des ordinateurs partageant des fichiers selon le même protocole. Acquisition brille par son inefficacité, MacPhex ne veut pas démarrer sur notre machine et Fern plante d'entrée. Nous avons déjà détaillé les avantages que nous trouvions à LimeWire (AVM n°18 p.16). Mais face à iSwipe, il est un peu lourd et pas aussi performant. «Donationware» (donnez quelques dollars et vous recevrez un code permanent), iSwipe à l'instar de LimeWire s'améliore version après version. La v1.2 beta 11 que nous avons essayée en janvier était parfaite. Ce que nous apprécions surtout c'est sa fonction «autosearch» qui permet de laisser le logiciel trouver tout seul le morceau et de le télécharger. Reste que la variété des titres dépend du nombre d'ordinateurs connectés au moment où vous effectuez ces recherches. Par ailleurs, des fournisseurs d'accès à internet ne permettent pas à votre ordinateur de «partager son IP», c'est-à-dire son identité sur internet ce qui vous empêche, à votre tour, de partager vos propres morceaux avec la communauté. Cette restriction imposée par les fournisseurs d'accès comme AOL ou Tiscali semble une arme efficace contre la prolifération des échanges pirates.

- **iSwipe : www.hillmanminx.com/**
- **LimeWire : www.limewire.com/**
- **Acquisition : www.xlife.org/acquisition.php**
- **Fern : www.kapsi.de/software/fern/**
- **MacPhex : http://macxster.com/#macphex**
- **Neo : http://web.ics.purdue.edu/~mthole/neo/**
- **Une liste complète pour X et 9 : http://macupdate.com/search.php?keywords=gnutella**

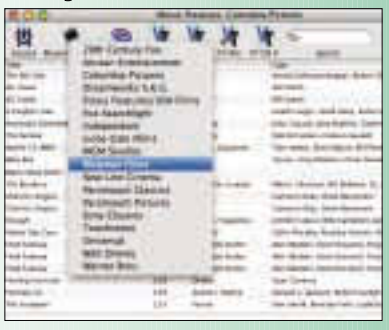
Retirez vos chaînes

Pour faire disparaître les chaînes QuickTime TV dans QuickTime 5, il suffit de cliquer sur le bouton TV en bas à droite de la fenêtre.

A ce propos, il est possible de supprimer toutes les chaînes prédéfinies, en supprimant le fichier QuickTime Channels du dossier Extensions Quicktime, se trouvant quant à lui dans le dossier Extensions du dossier système.

Jérémy Hourdin.

Hollywood Center



Déjà eu envie de pouvoir accéder à tous les trailers et radios facilement ? Sieve est là (http://www.macupdate.com/info.php/id/9054). Ce logiciel permet de lister par grands studios les bandes-annonces des derniers films, puis de les visualiser avec un simple double-clic. Sieve donne aussi accès à des radios (protocole Icecast et Southcast), groupées par thème, et au site VersionTracker proposant des logiciels. Une fonction de recherche pour les radios et logiciels est disponible.

Khaled Zitouni.

Qu'est-ce que z'effet ?

On connaît un certain nombre de raccourcis qui modifient les effets visuels d'iTunes. Mais sait-on suffisamment qu'il suffit d'appuyer sur la barre d'espace lors de la lecture d'une plage musicale quand les effets visuels sont activés en mode plein écran, pour que la musique s'arrête et que les effets se poursuivent autant qu'on veut ?

Ça fait un économiseur d'écran aux effets toujours changeants. En réappuyant sur la barre d'espace, la lecture musicale reprend. On peut éjecter un CD inséré dans le lecteur sans arrêter le processsus. C'est un clic de souris qui interrompt les effets visuels.

J.-B. Carrade.

Les derniers seront les premiers

Et si vous faisiez un peu de place dans iTunes aux titres que vous n'écoutez jamais, histoire de varier un peu ? Pour cela, créez une nouvelle piste intelligente (option-clic sur le bouton « Plus » en bas à gauche de la fenêtre), puis cliquez sur l'onglet « Avancées ». Ensuite, activez le bouton « Répondre à la condition suivante », et choisissez « Compteur est 0 ». Ce n'est pas plus compliqué que ça : il ne vous reste plus qu'à donner un titre à cette nouvelle liste, comme « Les jamais-écoutés ». Au fur et à mesure de vos écoutes, elle se videra de son contenu, et sera un précieux indicateur des morceaux que vous n'écoutez jamais jusqu'au bout !

J.-B. L.

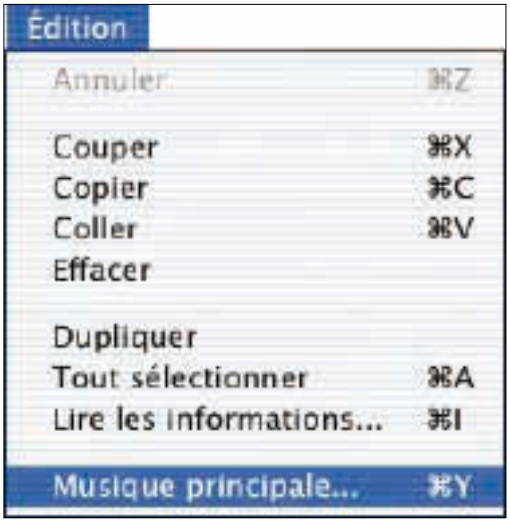
TOUJOURS PLUS LOIN

Trucs & *astuces* pour

Copies entre deux musiques

PlayerPRO vous permet de copier/coller aisément entre deux musiques, une note, un groupe de notes, une pattern ou un instrument.

Lorsque vous ouvrez une musique, celle-ci est chargée en mémoire. PlayerPRO vous donne la possibilité d'en charger une seconde et de basculer de l'une à l'autre via une commande du menu «Édition» ou son équivalent clavier Commande-Y.



Chargement de musiques dans la liste

Pour charger de nouvelles musiques dans la liste, vous pouvez passer par la commande «Ouvrir...» du menu «Fichier», son équivalent clavier Commande-O ou encore cliquer sur l'icône adéquate dans la liste des musiques (disquette fléchée).

Vous pouvez également glisser un fichier, un répertoire ou même un disque, à partir du Finder directement dans la fenêtre des musiques ou dans la palette «Outils» de

Basculer d'une musique à l'autre.

THE SOUND OF TRACTEUR

PlayerPRO, le *Soundtracker*

UN soundtracker est une application permettant la création et l'édition de musiques. En outre, PlayerPRO, (application Carbon), développé par Antoine Rosset, permet l'édition de sons et possède de multiples outils d'affichage et d'analyse.

Le principe de base est simple : une musique est une « partition » composée de « patterns » pouvant être jouées plusieurs fois ou dans un ordre différent. Chaque pattern peut contenir jusqu'à 98 pistes !

PlayerPRO possède trois types d'éditeurs : un éditeur digital (le plus complet), un éditeur par cases et un éditeur classique, pour les puristes (portées + notes).

Chaque note (ou groupe de notes) de chaque instrument est éditable très précisément et peut bénéficier de nombreux effets (vibrato, trémolo, volume, mixage...etc).

Pour chaque musique, les instruments (ou sons) sont regroupés dans une fenêtre sous forme de liste. QuickTime, parfaitement intégré à PlayerPRO, fournit d'ailleurs un nombre impressionnant d'instruments. Les instruments sont également éditables (miroir, recadrage...) et possèdent des effets (amplitude, écho, VST...) qui seront alors répercutés sur l'ensemble de la musique.

La liste de ses fonctionnalités est immense et dépasse le but de cet article.

PlayerPRO est disponible en téléchargement, en version anglaise et française, à l'adresse suivante :

http://www.quadmation.com/pphome.htm

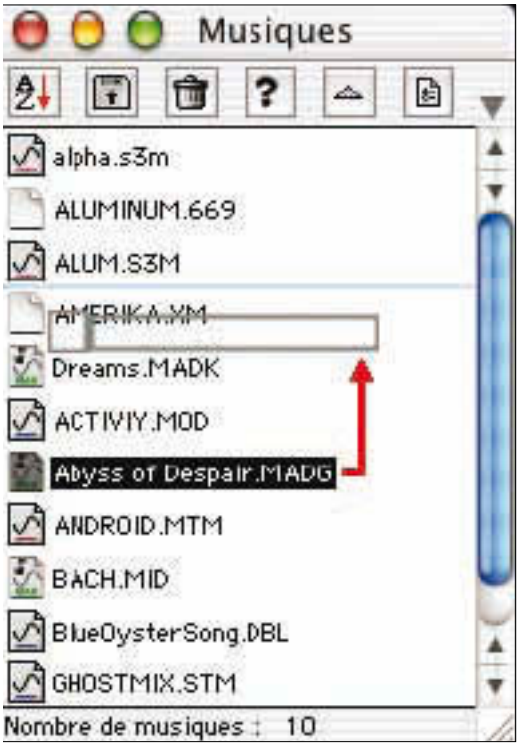
La version Freeware (non enregistrée), fournie avec une quinzaine de fichiers «musique» permet l'enregistrement mais pas l'exportation dans un autre format et quitte toutes les 20 minutes.

J. Barrière.

PlayerPRO

PlayerPRO. Tous les fichiers Soundtrackers (MADK, MOD, MAD...), les sons (AIFF, System 7, WAV, MID...), les mp3, les séquences vidéos QuickTime... apparaîtront alors dans la liste.

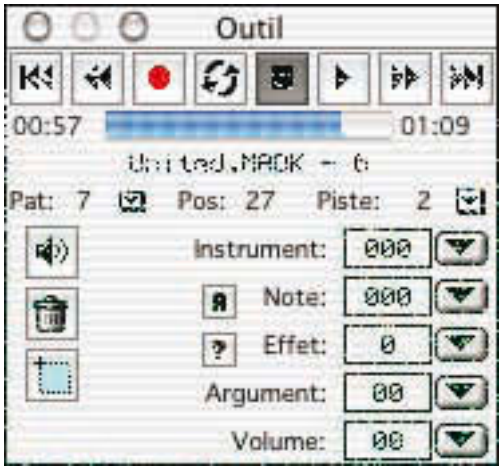
Déplacement des musiques dans la liste



Glissez/déposez, c'est tout !

Dans la fenêtre «Liste des musiques», cliquez sur la musique à déplacer et glissez-la à l'endroit souhaité. Toutefois, le contenu de la fenêtre ne défile pas (encore) automatiquement.

Palette « Outil » étendue



Une palette d'outils plus complète.

Par défaut, PlayerPRO affiche une palette «Outil» minimale.

En cliquant sur le bouton d'agrandissement (le petit bouton vert dans la barre de titre), elle se déplie faisant alors apparaître des fonctions supplémentaires.

Cette palette, une fois dépliée, vous permettra de modifier, à l'endroit précis où se trouve la tête de lecture, une note, l'instrument, son effet, son volume... etc.

Elle permet également de se rendre directement dans une « pattern », dans une piste précise et à la position souhaitée.

Palette minimaliste.

Réparation laser

Il peut, malheureusement, arriver qu'un CD ou DVD (aussi bien de données gravées, Rom, audio, jeux vidéos...) soit endommagé. Vidéo Futur vous propose, même si ces supports sont très abîmés, de les remettre en état. Un ponçage (moins d'un micron) est d'abord effectué puis, à l'aide d'une machine spéciale, mise en place d'une nouvelle couche de vernis.

Si vous habitez en région Parisienne, il sera sans doute facile de vous rendre dans le département 78 (coût de 5 à 8 euros par galette). Pour le reste de la France, il est possible d'envoyer vos supports lasers (coût supplémentaire 4,60 euros pour le retour / pas de frais si envoi en nombre).

À vous de voir – au cas par cas – si l'opération est valable; mais pour un problème – par exemple – de données irremplaçables cette solution peut être celle qui sauve.

Lionel.

Renseignements (de 16 h à 20 heures) : 01 34 77 05 21 .

De QuickTime à l'image

Pour exporter une image depuis un film QuickTime, vous pouvez choisir le menu « Exporter » du lecteur QuickTime et choisir l'option « QuickTime vers Image ». Mais vous pouvez aussi utiliser GraphicConverter, qui offre plus de possibilités et de contrôle. Pour cela, il suffit de glisser l'icône de votre fichier QuickTime vers Graphic-Converter, puis de le lire et d'arrêter la lecture sur l'image à exporter. Il ne vous reste plus qu'à choisir le menu « Enregistrer une copie sous », qui vous donne accès à la fenêtre d'enregistrement traditionnelle : format du fichier, puis option de qualité, et enfin choix des images à exporter (toutes celles du film, une seule, ou à une certaine fréquence).

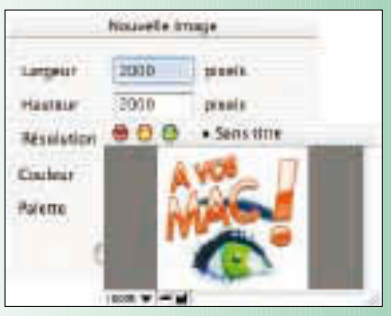
J.-B. L.

La bonne taille

Contrairement à Adobe Photoshop qui crée toujours un nouveau document à la taille de la dernière image copiée, ce qui est assez logique, GraphicConverter ne s'adapte pas à la sélection du presse-papier.

Heureusement, il suffit de ne rien changer aux dimensions indiquées, puis de coller l'image quelle que soit sa taille, et de choisir le menu « Recadrer la sélection » pour obtenir un document à la taille de votre copie. Bref, en raccourcis-clavier, ça donne Pomme-N, Entrée, Pomme-V, Pomme-Y.

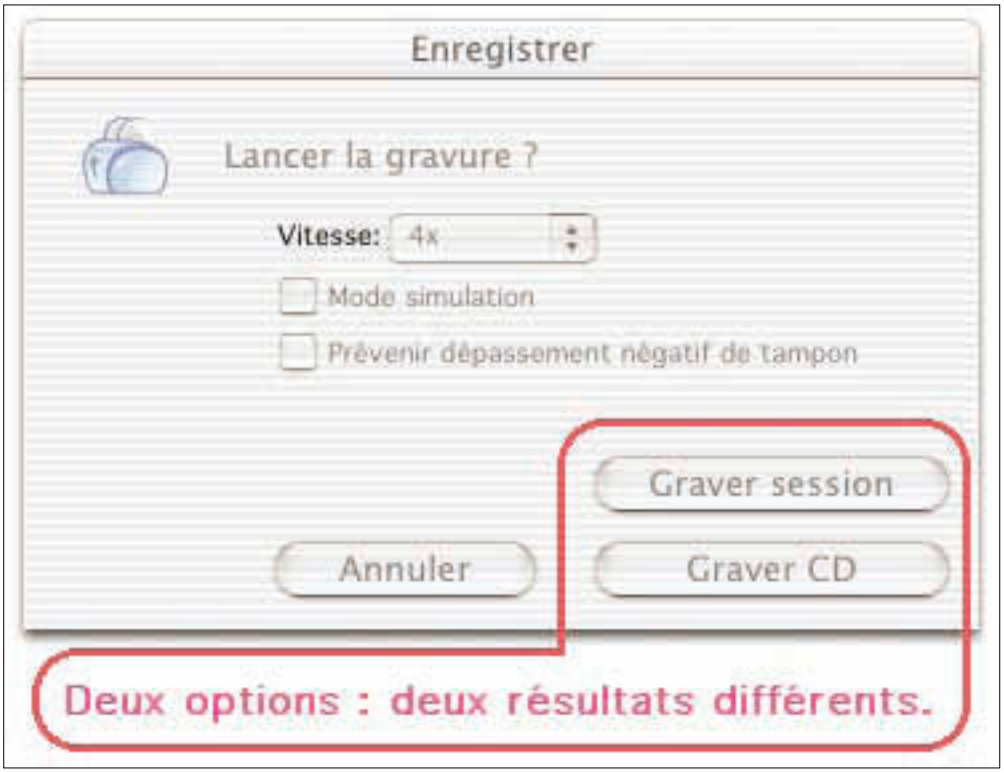
J.-B. L.



SESSION-RÉPONSE

Qu'est ce qu'une session ?

A cette question de la session, voici quelques explications bien utiles.



Si cela paraît évident à certains, le mot et surtout la notion associée est absolument inconnu pour d'autres. Démystifions donc ce qui se cache derrière le terme "session".

Quand vous désirez graver un CD (qu'il soit enregistrable une seule fois = CD-R ou ré-enregistrable = CD-RW) disons -par exemple- d'une capacité théorique de 660 Mo, vous pourrez avoir le choix entre deux possibilités : graver le CD et graver une session.

Dans le premier cas (graver CD), le gravage que vous ferez occupera la totalité du CD y compris si ce que vous avez voulu graver ne représente que -par exemple- 60 Mo.

Dans le deuxième cas (graver session), le gravage -disons toujours par exemple de 60 Mo de données- n'occupera qu'une petite partie du CD, le reste étant accessible pour d'autres gravages. Vous avez alors créé une -première- session.

Attention, le rapide calcul faisant croire que sur un CD d'une capacité théorique de 660 Mo, il est possible de graver onze sessions de 60 Mo est faux (11 x 60 = 660). La réalité est plus compliquée, d'autres facteurs entrent en jeu. Par exemple : à chaque fois que l'on grave : un espace (de normalement 32 Mo) est réservé pour le catalogue (là où vont être stockées les informations concernant l'arborescence : les dossiers et sous dossiers, les icônes...)... Bref, un gravage de 60 Mo de données peut occuper environ 92 Mo. Dans ce cas, ce ne sont que sept sessions que vous pourrez sans doute graver sur votre support CD (et il restera -normalement et théoriquement- un peu de place car 92 x 7 = 644).

Attention, cette rapide explication -ayant pour unique but d'aborder la notion de "session"- est simplifiée. Dans la pratique, le nombre de sessions peut varier d'une ou plusieurs unités... car si l'on tient aussi compte du fait que l'inscription de capacité théorique d'un CD peut être approximative : tolérance...

Dans le cas d'un CD comportant plusieurs sessions : plusieurs icônes de CD -chacune représentant une session- apparaissent sur le bureau (Finder). Pour éjecter cet unique CD, il faut alors glisser l'ensemble des icônes des partitions de ce CD sur la corbeille (ou se servir de l'option "Éjecter" présente dans un des menus du bureau / Finder).

Lionel.

FAITES SAUTER LE VERROU

Virgin a méga tort

CERTAINS CD audio (mais peut-on dès lors encore les appeler ainsi ?) sont protégés contre la copie. Virgin Records nous sort le «Copy Controlled» qui blinde par exemple le nouvel album du talentueux Ben Harper. Outre l'affreux logo circulaire qui défigure l'esthétique pochette, le procédé empêche une lecture correcte de la crêpe dans iTunes et autres petits logiciels de lecture (je n'ai testé que sous 10.2.1). Et donc, impossible d'exporter dans le flamboyant iPod son album légalement acheté au prix fort à la boucherie du village. Vexation est mère de curiosité.

Le disque, une fois introduit dans la fente de l'iMac, monte deux disques sur le bureau ; l'un avec les morceaux et l'autre avec tout un tas de bukt qui pèse très lourd. Il se fait que si l'on ouvre la fenêtre du disque consacré aux morceaux et que l'on demande à la machine de présenter les éléments par colonnes, la sélection d'un élément permet, ô surprise, d'écouter le morceau. Tiens, tiens.... le Finder ne se soucie donc pas de ce second disque rempli de parasites !

Immédiatement, j'ai créé un nouveau dossier sur mon bureau, j'y ai glissé l'entièreté des fichiers de l'album et ... il travailla aussi consciencieusement qu'un copiste voûté sur un parchemin. (Si votre machine devait se montrer récalcitrante, tentez un fichier à la fois).

Le dossier ainsi créé est désormais gravable, importable, exportable (et plein d'autres adjectifs en -able).

Satyagraha Loup.

LE CINÉMA DÉCOMPRESSÉ

Le Mac, roi du *DivX* ?

L'attente a été longue, mais à présent, le DivX est au rendez-vous du Mac.

LE Mac ferait-il mieux que le PC en termes de DivX ?

Avec la sortie de mises à jour de quelques logiciels indispensables, le Mac sait devenir une vraie plate-forme de production de films DivX. Précisons tout de suite qu'il n'est pas question ici d'encourager le piratage : le DivX sait aussi enregistrer vos DVD personnels afin de vous permettre, par exemple, d'économiser la batterie lors d'un voyage en n'utilisant pas le lecteur DVD.

Du côté de la lecture, deux logiciels continuent de s'affronter dans une saine concurrence qui les a vus s'améliorer rapidement. MPlayer et VLC sont tous les deux issus des communautés Linux, et ont été portés sur MacOS X. Les dernières versions de ces deux logiciels sont maintenant capables de lire un grand nombre de formats de DivX, même parmi les moins académiques, et tournent de façon satisfaisante sur des « petites » machines, notamment les G3. Les progrès combinés de ces logiciels et de MacOS X permettent maintenant de lire sans hoquet des DivX de taille respectable sur des machines datant d'il y a quelques années. Le lecteur QuickTime est toujours privé de l'accès aux DivX, malgré l'ajout du codec MPEG4 dont est dérivé le DivX. Cependant, un petit logiciel tel Avi2Mov fait parfois merveille en permettant de traduire en quelques minutes un film Avi en fichier Mov parfaitement lisible avec QuickTime. Un autre logiciel du même type, DivX Doctor, permet de transformer les fichier DivX Avi en fichiers 3ivx QuickTime (qui nécessitent le téléchargement du codec correspondant). Le site officiel du DivX propose aussi sa propre solution, DivX Validator, proposé avec son codec DivX 5 pour QuickTime, en version Beta…

Enfin, sachez que vous pouvez même encoder sans peine vos propres DVD dans le format DivX, grâce au logiciel Forty-Two. Il suffit de glisser le DVD sur la fenêtre du logiciel, de choisir la langue et les sous-titrages, la qualité du film, et quelques longues heures plus tard, le film est prêt !

Les progrès des lecteurs DivX sont considérables.

Les utilitaires de lecture commencent à être nombreux sous MacOS X.

J.-B. L.

DivX 5 : http://www.divx.com/divx/mac/

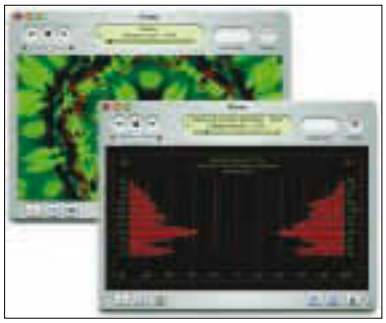
MPlayer : http://sourceforge.net/

VLC : http://www.videolan.org/vlc/download-macosx.html

Forty-two : http://homepage.mac.com/kaicherry/downloads.html

DivX Doctor : http://doctor.3ivx.com/download.html

iTunes branché



Voici quelques adresses des Plug-Ins indispensables pour iTunes.

Pour connecter votre Newton sur iTunes :
http://www.pixell.net/doppler/newton/

Pour écouter des fichiers au format OGG Vorbis
http://illadvised.com/~jordy/OggVorbis.dmg

Pour afficher des films QuickTime en effet visuel :
http://homepage.mac.com/smalltalker/english.html

Pour afficher un analyseur de bande précis :
http://www.monmouth.com/~rsr2/software/download/

Et les effets visuels habituels :
http://www.trinfinitysoftware.com/itunesplugins.shtml
http://kaleidostrobe.lasi.org/

J.-B. L.

Des films sur internet

Un lecteur déclare, deux points ouvrez les guillemets :

«Vous avez fait pas mal de pub pour Limewire.

Moi je connais un shareware du nom de Drumbeat qui trouve des Divx français en pas longtemps. Il est telechargeable pour Classic et MacOS X.» Le camarade de lecteur est bien sympathique, mais Drumbeat, pour très efficace qu'ils soit est payant (35 $) ce qui ne réjouira pas l'ensemble de notre lectorat.

Ceci dit, effectivement, il réussit à dégoter chez les vilains pirates des films entiers au format compressé ainsi que des musiques. C'est parfaitement illégal.

http://drumbeat.info

VIEUX TRUC UTILE

QuickTime sous MacOS X toujours incomplet ?

Si vous vous heurtez à un message du type « le module de compression requis n'a pu être trouvé » dans le lecteur QuickTime de MacOS X, c'est sûrement que la vidéo que vous tentez d'ouvrir utilise un format d'encodage non géré par la technologie d'Apple.

Lors du passage à MacOS X, un certain nombre de codecs (des modules de compression) de QuickTime, disponibles à la pelle sur Internet, n'ont pas été traduits pour MacOS X, entre autres les formats de compression IndeoVideo d'Intel.

Alors n'hésitez pas à lancer le QuickTime Player Classic, qui se situe dans votre ancien dossier Applications de MacOS 9 : il saura prendre en charge les formats avec lesquels le nouveau lecteur se montre le plus récalcitrant, et acceptera sans broncher tous les codecs déposés parmi les extensions du dossier système. Vous n'aurez plus ensuite qu'à exporter la vidéo dans un format plus conventionnel pour l'utiliser sous MacOS X.

J.-B. L.

L'ancien QuickTime Player de MacOS Classic peut s'avérer plus performant !

MIGRATION

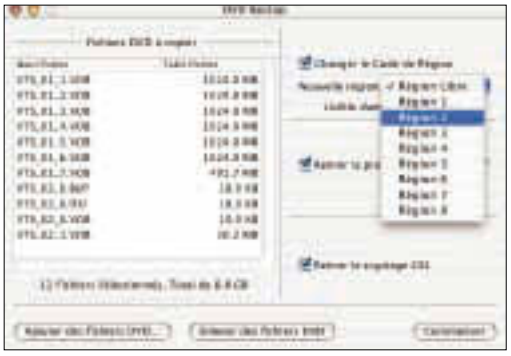
Copies de DVD

Bien que ce soit fort mal vu des éditeurs de film et musique, le possesseur légal d'un DVD est fondé à vouloir réaliser une copie de sa précieuse galette. Plusieurs outils existent pour Mac, notamment DVDBackup (équivalent à DVD Extractor pour MacOS Classic) qui, outre une sauvegarde complète des fichiers présents sur le DVD, permet aussi de modifier son code région.

Imaginez ainsi que vous adoriez soudain Georges Bush pour sa brillante politique industrielle en matière d'armement et que vous souhaitiez vous jeter dans ses bras poilus, eh bien vous pourrez ainsi faire migrer vos DVD zone 2 vers la zone 1 sans trop de souci. L'inverse fonctionne aussi, pardi !

DVDBackup peut aussi faire sauter les protections Macrovision et CSS (système de brouillage du contenu). Il est important de lancer le DVD avec le lecteur Apple pour identifier le disque (sans quoi, ça ne marchera pas !). Vous pourrez enfin graver des DVD de sauvegarde pour être rassuré et posséder ainsi un double de votre précieux concert de Mylène Farmer à la fête des moules de Bretzouille-sur-Yvette.

Un autre logiciel, DVD2OneX permet, à partir de fichier vidéo importés avec DVDBackup



xx

ou de vos propres œuvres cinématographiques de réaliser sans aucun souci des DVD lisibles sur un lecteur de salon. En clair, le logiciel iDVD d'Apple n'est pas nécessaire.

Cet utilitaire se charge de créer et d'organiser le dossier VIDEO_TS. Ceci dit, DVD2One X doit être acheté pour réaliser une gravure : 50 euros (soit 10 de plus que pour Windows !) ce qui n'est pas donné.

Il vous faudra aussi passer par un logiciel de décryptage (DVDBackup par exemple) pour utiliser DVD2OneX.

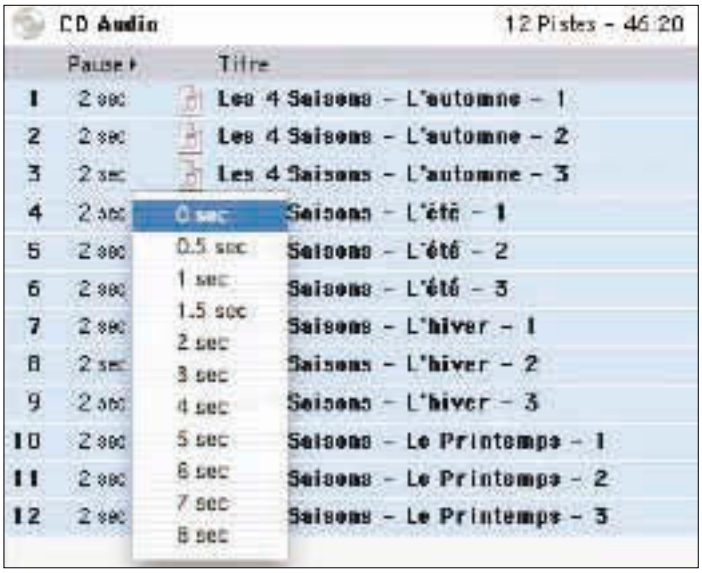
www.opuscc.com/download/others.shtml

DE PLAGE EN PLAGE

Une pause pour tous

DANS Toast, pour régler pour toutes les pistes la durée de la pause qui précède la lecture, sélectionnez une des pistes, puis tapez Pomme-A pour toutes les sélectionner, et cliquez sur une des pauses : le petit menu de sélection apparaît, il ne vous reste plus qu'à choisir la durée souhaitée, qui s'appliquera à toutes les pistes d'un coup !

J.-B. L.



Il est possible de régler le temps entre chaque morceau.

JOLIET

Un *CD* pour PC

SI vous souhaitez graver un joli petit CD pour votre voisin d'en-face qui utilise un PC, pensez à activer dans Toast le format de CD « Joliet », petit nom de la gestion de fichier introduite avec Windows 95, et qui permet de se passer de la contrainte du « 8.3 » qui raccourcit les noms de fichiers à huit caractères suivis d'un point et d'un suffixe en trois caractères.

Au contraire, avec Joliet, à vous les noms de fichiers de 256 caractères, avouez que c'est plus facile à comprendre !

Comment on fait ? Eh bien on prépare un nouveau CD au format ISO 9660 (dans l'onglet « Autre »), puis on clique sur « Sélectionner…», et on choisit le format de Noms « Joliet » dans l'onglet « Réglages ». C'est tout simple mais ça change tout !

Joliet autorise des noms jusqu'à 256 caractères.

J.-B. L.

FOND NOIR

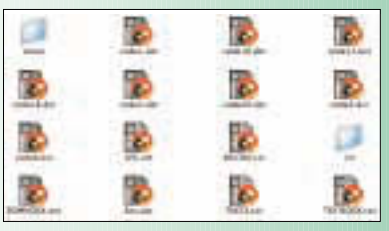
Plein écran : attention au leurre !

QUICKTIME permet de relire de nombreux formats de fichiers vidéo. Etant donné la taille restreinte de la plupart des moniteurs, le menu déroulant Séquence permet de sélectionner une option Plein écran. Mais cette option ne fait qu'agrandir automatiquement au maximum la fenêtre de lecture, ce que vous auriez pu faire facilement manuellement. Pour pouvoir se la jouer comme au cinéma, il faut aller dans Séquence/Présenter la séquence et choisir les options taille plein écran et mode normal. Puis cliquer sur lecture. Cette fois, la séquence occupera tout l'écran mais sur fond noir sans l'environnement MacOS. Pour sortir de cet « environnement » dépourvu d'icône, il suffit d'appuyer sur la touche Esc.

Dernière précision sur le mode diapos. Il permet de faire avancer la séquence image par image à chaque clic de souris. Marrant.

RayXamber.

Voyez donc le Director



De nombreux cédéroms présentent une interface graphique créée avec Director. Hélas, sauf à posséder cette application, sous MacOS X, il est impossible de lancer l'interface graphique. Sauf si vous téléchargez l'application « CD-rom Xviewer » spécialement dédiée à cette tâche sous MacOS X. Elle permet de lancer tous les fichiers de types .dxr ou .cxt des cédéroms créés aussi bien sous MacOS 9 ou Windows à l'aide de Director de Macromédia. Le lecteur venu d'Italie pèse tout de même 4,4 Mo à télécharger.

http://151.36.32.92/eventi/Update/cdromxviewer.sit

www.eventimedia.com

MIDI, l'heure du quick

*Quicktime sait faire beaucoup de choses et notamment relire des fichiers MIDI pour les jouer par le processeur sonore du Mac. Il est possible de trouver des fichiers QuickTime MIDI mais vous trouverez le plus souvent des fichiers au format standard *.mid Ce format nécessite une conversion de la part de Quicktime avant lecture. Un des atouts de Quicktime est aussi de pouvoir exporter ces fichiers dans un format audio comme l'aiff, le mpeg2, le videoCD, etc. Les fichiers MIDI étant 100% instrumentaux (pas de paroles donc), à vous la possibilité de graver des CD audio d'airs célèbres pour les parodier lors de réunions familiales et autres mariages. La qualité audio fournie par Quicktime dépendant tout de même de la qualité intrinsèque du circuit sonore embarqué.*

RayXamber.

RÉALISER SANS PEINE

Devenez un acteur du DivX

Comment réaliser vos propres films ? Rien de plus simple ! Voici quelques pistes.

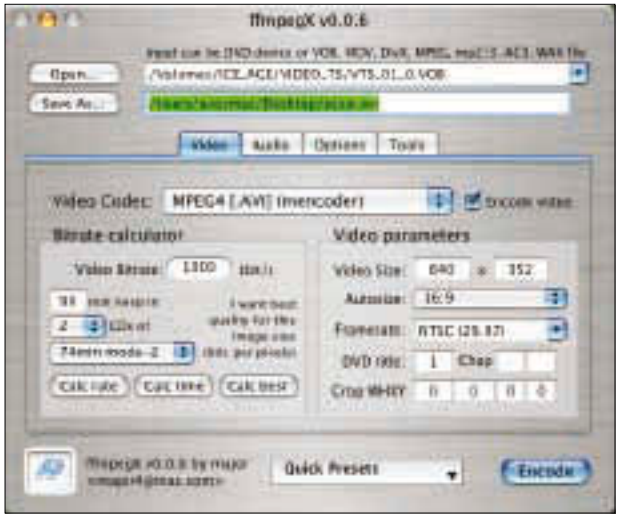
PLUSIEURS moyens sont désormais à votre disposition pour réaliser sans trop de peine des films compressés au format DivX à partir de fichier VOB issus de DVD ou à partir de vos propres réalisations de vidéoamateur. Les fichiers seront alors au format .MOV. Le logiciel DVision (n°26 p.38), gratuit, permet très facilement de convertir un fichier VOB au format DivX. Sans doute faudra-t-il au préalable extraire et décrypter ce fichier VOB du DVD avec le logiciel DVD Backup (lire par ailleurs). Ensuite, il suffit de paramétrer les options de sortie. Par exemple, cliquez en bas sur P (préréglages), sélectionnez DivX4 4/3 puis cliquez sur la calculette en vis-à-vis de Bitrate. Précisez la durée du film en minutes et la place que vous souhaitez DVision intègre l'encoder ffmpeg incontournable ainsi qu'un module de calcul de flux bitrate. Le résultat pourra être lu par QuickTime, VLC, etc.

Un autre logiciel très séduisant permet, par simple glisser/déposer des fichiers VOB ou d'un DVD entier vers une lucarne, de convertir le contenu d'un DVD en divers formats : DivX, SVCD, CVD, VCD, WC, DVD, SNCF... Forty-two est un utilitaire japonais qui s'installe facilement. Il faut néanmoins ne pas oublier de procéder l'installation complète au départ en cliquant aussi sur l'élément «Build forty-two Support» et de télécharger la dernière mise à jour qui permet de faire fonctionner au delà du 15 février 2003, l'application. Ceci dit, le résultat laisse perplexe car le film obtenu ne respecte plus l'ordre des chapitres du DVD initial. Nous ne sommes pas certains d'avoir compris toutes les subtilités de cet outil.

Il est possible de créer un montage à partir de vos DVD.

Enfin, nous avons longuement évoqué (n°28 PP 44-45) la solution FfmpegX qui permet de convertir d'importe quel type de fichier vidéo en DivX. La première fois, après avoir téléchargé tous les éléments nécessaires (mpeg2enc, mencoder, mplayer), lancez «ffmpegX engines installer» et localisez ces trois éléments téléchargés. Ils seront ainsi placés aux endroits requis par l'utilitaire FfmpegX. Lorsque cette installation est réalisée, lancez FfmpegX et sélectionnez le film à convertir (bouton Open) puis sa destination (save as) en lui donnant un nom avec un suffixe .avi. Cliquez sur Encode si vous n'avez pas envie de vous prendre le chou. Il vous faudra peut être décrypter le fichier VOB s'il s'agit d'un DVD avec l'utilitaire DVDBackup.

- **http://objectifmac.free.fr/Divx4Mac/english/download.html**
- **http://homepage.mac.com/kaicherry/index2.html**
- **http://homepage.mac.com/major4/.cv/major4/Public/ffmpegX_0.0.6.dmg-link.dmg**
- **http://homepage.mac.com/major4/**
- **http://prdownloads.sourceforge.net/mplayerosx/lastbinary.sit (mencoder et mplayer)**



L'encoder ffmpeg et Forty-two, deux solutions pour devenir réalisateur.

PLOUTONETTE ET LE LIVRE MAGIQUE

Annick Monte

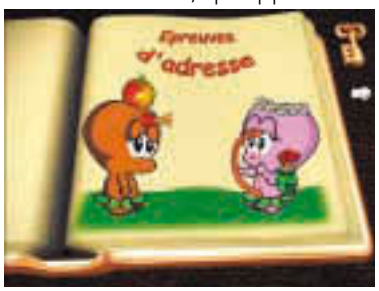
VOICI un jeu pour enfants comme on en aimerait plus ! Développé par Serial Clicker, un studio de Saint-Raphaël, Ploutounette est une création entièrement originale et d'une grande qualité.

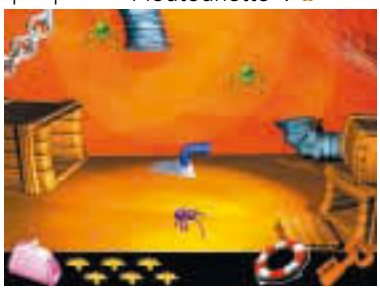
S'adressant aux petits de 4 à 8 ans, le jeu propose à l'enfant d'accompagner Ploutounette à travers une quinzaine d'activités réparties en 4 catégories : adresse, créativité, réflexion et hasard.

Mais qui est Ploutounette ? C'est une drôle de créature, qui appartient au peuple des Ploutous, personnages rigolos et attachants, dignes successeurs des Barbapapa ; elle vit sur une petite île ensoleillée et vient d'avoir 7 ans. À cette occasion, sa grand-mère lui a envoyé un livre d'initiation qu'elle va devoir compléter avec l'aide du jeune joueur. Cela fait, elle obtiendra le passeport dont elle a besoin pour rendre visite à la fameuse grand-mère.

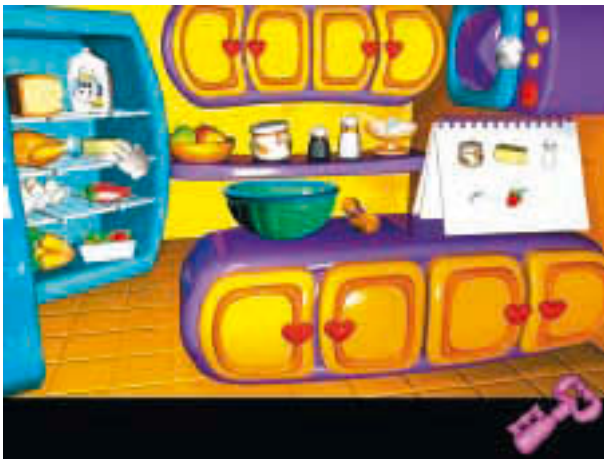
Le programme est tout à fait adapté à la tranche d'âge visée, il est très simple à manipuler et l'aide vocale est toujours accessible. Les jeux sont amusants et certains assez décalés, par exemple celui de l'écrabouille-araignées, la bataille de gâteaux ou l'atelier de cuisine qui laisse l'enfant, en compagnie de Jojo le frigo, tester sa créativité en matière culinaire. Le temps nécessaire à la réussite de chaque activité n'est pas trop long, la difficulté est bien dosée, aucune répétitivité n'est imposée mais l'enfant peut refaire à son gré les jeux qu'il apprécie le plus, car il est tout à fait libre de gérer son parcours.

J'ajouterai que les graphismes de type cartoon en plastique sont très réussis, que la bande son est variée et que l'ensemble du jeu est fluide. Distribué par Mindscape au prix de 30 euros, laissez-vous donc tenter par Cradou, Mélidou, Gribouillou et Ploutounette !





Editeur : Serial Cricker, distribué par Mindscape
Configuration requise : G3/350 Mhz , 128 Mo de RAM, MacOS 8.6/9.2, QuickTime 5
Prix : 30 euros
Internet: http://www.mind-scape.com/



PAPYRUS

Annick Monte

DANS la série des jeux sous licence, la Vengeance d'Aker ne manquera pas d'attirer les enfants, car ils aiment Papyrus, héros appartenant à la maison Dupuis.

Il est difficile de critiquer Lexis Numérique qui a développé le titre, car ils ont beaucoup travaillé sur le projet, cela se voit, le moindre détail est soigné et l'ensemble est très présentable. Délicat également d'en vouloir à Ubi Soft qui a de bien belles choses à son catalogue. Et pourtant, j'avoue ne pas avoir été convaincue par le produit qui oscille entre éducatif, jeu de réflexion ou d'arcade sans qu'aucune identité forte n'émerge.

L'ensemble est beau, et s'il s'en sort mieux que Cédric, distribué par Emme, il manque néanmoins de fun et d'originalité, et son prix est un peu élevé pour ce type de jeu.

Peut-être serait-il bon que les éditions Dupuis lâchent la bride aux concepteurs de jeux et les laissent faire leur boulot qui est de faire des jeux, de bons jeux ! Et avec un univers comme celui de Papyrus, il y a de quoi imaginer...

Editeur : Lexis numérique, Dupuis, distribué par Mindscape
Configuration requise : PPC/200 Mhz , 64 Mo de RAM, MacOS 8.6 ou mieux.
Prix : 38 euros
Internet: http://www.lexis-games.com/

LE paysage vidéoludique à destination des plus jeunes a une identité confuse, embarrassé par cette chose que l'on appelle le « ludo-éducatif ». La majorité des « vrais » jeux pour enfants se trouve sur consoles, tandis que les produits destinés à tourner sur ordinateur sont souvent mixtes, quand ce ne sont pas uniquement des produits éducatifs. Cela est d'autant plus flagrant lorsque l'on cherche des titres pour Macintosh.
De plus, depuis deux ans, le marché du multimédia se porte mal, au gré des faillites et des rachats, notamment de ce côté-ci de l'Atlantique. L'édition pour enfants n'a pas été aussi ébranlée que celle pour adulte, ayant tendance à fonctionner comme une valeur refuge, malheureusement la conséquence en est une certaine frilosité du côté créatif : les éditeurs exploitent leur fond de commerce avec des valeurs sûres (Adibou, Carmen Sandiego...), adaptent une grande quantité de produits américains souvent très bien faits mais rarement originaux ou prennent des licences pour exploiter des personnages venus d'autres univers, notamment du livre de jeunesse ou de la bédé. Aussi, quand un jeune studio décide de s'attaquer à ce marché en sortant un produit original et réussi comme l'est Ploutounette, on ne peut qu'applaudir et espérer que d'autres s'écartent également des sentiers rebattus.
Voici donc une sélection limitée de ce que l'on peut trouver sur les étagères.

AMJU • MAC OS 10.1
Entre Sheep et Lemmings, la ferme d'Amju est un fort joli jeu en 3D qui consiste à guider les animaux vers la ferme en balisant leur parcours à l'aide de gros bouts de sucre.
http://www.amju.com/

TINTIN YAHTZEE • MAC OS 10.1
Une adaptation du jeu de Yams dans laquelle les faces des dés représentent des personnages fort connus des 7 à 77 ans.
http://homepage.mac.com/andersw/TintinYahtzee

HEADACHE • MAC OS 10.1
PuyoPuyo est un classique de Sega qui eut quelques avatars sur Mac comme Qwirks, Headache en est une adaptation carbonisée assez réussie, à partir de Mac OS 10.1
http://www.gooddoug.com/Headache

TORQUE ENGINE

Guillaume Conte

LORSQUE Jeff Tunnel vend Dynamix à Sierra Online, il fonde la société GarageGames avec un objectif ambitieux : fournir des outils de développement de jeux en 3D d'une qualité professionnelle, multi plates-formes, avec une licence abordable. Le résultat : Torque Engine.

Le Torque Engine est en fait dérivé du moteur de jeu de Tribes 2. Il englobe les trois éléments techniques les plus importants dans le développement d'un jeu : le moteur 3D, le moteur réseau, et les outils d'édition. En gros, une fois que vous avez acheté une licence, vous avez toute la base technique déjà prête. Il ne vous reste plus qu'à y apporter les modifications dont vous avez besoin, et à vous concentrer sur le gameplay. C'est un gain de temps incroyable dans le développement d'un jeu, surtout quand on voit le prix de la licence standard: 100 $. A titre de comparaison, une licence pour l'Unreal Engine se négocie à 100 000 $, plus 3 % de royalties sur les ventes du jeu.

Autour du Torque Engine, GarageGames a développé une incroyable communauté de développeurs, et tout un système de promotion et distribution des jeux basés sur leur moteur de jeu, ou non. Cette communauté représente un immense vivier de nouveaux développeurs et laisse le champ libre à l'apparition de concepts de jeux intéressants : des jeux que les distributeurs normaux trouveraient trop risqués à soutenir.

Petite note : il faut posséder de bonnes connaissances en programmation C/C++ pour utiliser le Torque Engine. Mais il peut aussi être un excellent outil pour approfondir ses connaissances.

http://www.garagegames.com/

JEUX SUR MAC DISPONIBLES OU A VENIR

Marble Blast
MiniOne Racing
Orbz
Realm Wars
Think Tanks

MINIONE RACING

Guillaume Conte

LES courses de petites voitures, on connaît tous, et on a tous déjà essayé d'y jouer au moins une fois durant notre enfance. Mais en ce qui concerne les développeurs de FroGames, j'en arrive à me demander s'ils en sont sortis, car figurez vous que leur nouveau jeu propose des courses de véhicules miniatures !

MiniOne Racing, puisque tel est son nom, est un jeu de course multijoueurs. Entendez par là qu'il est étudié de façon à ce que l'on puisse jouer à 4 joueurs sur le même ordinateur, en LAN ou encore sur Internet. Le jeu vous procurera donc un bon moyen de vous amuser à plusieurs. Il est intéressant de noter que des voitures contrôlées par l'ordinateur pourront être présentes pour boucher les trous. Vos affrontements se feront sur huit circuits aux environnements variés, et tout à fait adaptés au style de jeu : plage, cours de récré, etc... Et lorsque je dis affrontement je n'ai pas tout à fait tort, car sur ces différents circuits, vous trouverez de nombreux powerups qui vous permettront de mettre à mal vos concurrents. Pour varier le jeu, et éviter de sombrer dans la monotonie des jeux de course classiques, MiniOne Racing disposera de plusieurs modes de jeux, et de quatre types de voitures aux caractéristiques bien définies.

Editeur : Frogames
Configuration minimum : G4, 64 Mo de RAM, MacOS 10.1.x ou mieux, carte graphique Open GL de 8 Mo.
Prix : non fixé. Internet : http://www.gug.ca/members/minione/

Du point de vue technique, on peut s'attendre à de très bons résultats, car le jeu se base sur le Torque Engine de Garage Games, et est développé en parallèle pour MacOSX et Windows. Les graphismes sont d'ores et déjà très agréables à l'oeil. Fun, action, et petites voitures. Quel programme !

MARBLE BLAST

Thomas Bedeau

QUI n'a jamais joué aux billes pendant son enfance ? Qui n'a jamais joué a Marble Madness sur la première console de Nintendo ? Aah, quels bons souvenirs ... Souvenirs que vous pouvez revivre avec Marble Blast, le premier jeu porté sur Mac de Garage Games ! Dans ce petit logiciel pacifique, vous incarnez une bille de couleur psychédélique qui n'a pour autre but que de récolter des gemmes et d'arriver ç la fin du niveau ... tout en traversant différents parcours d'obstacles plus ou moins compliqués. Le principe est simple, certes. Cependant, on trouve beaucoup d'avantages a Marble Blast. En premier, on pourra noter ses graphismes très sympathiques, basés sur le moteur 3D Torque. L'ambiance très colorée et joyeuse ravira les petits comme les grands! La bande son est également remarquable malgré son manque de diversité (seulement 3 musiques différentes ...), et donne une note amusante au jeu. Le principal avantage de Marble Blast reste son gameplay ultra-simpliste et pourtant ultra-efficace, car il se joue comme un First Person Shooter (clavier et souris). De nombreux niveaux à différents niveaux de difficulté agrémentent le jeu - cependant, il est quand même assez court. Mais peu importe ! Car Marble Blast reste un jeu extrêmement sympathique a jouer, et toutes ses petites lacunes seront vites oubliées lorsque vous apprendrez qu'il est disponible en téléchargement direct après achat, et qu'il ne vaut que 15 petits dollars!

Editeur : Monte Boyde Interactive
Configuration minimum : G4, MacOS 10.x, 64 Mo de Ram, carte graphique Open GL
Prix : 14.95 dollars
Internet: http://www.garagegames.com/

CARAMEL LEARN ENGLISH

Annick Monte

VOUS trouvez que vos enfants jouent bien assez avec leur Game Cube et vous êtes de ceux qui souhaitent que sur l'Imac familial ils « s'instruisent » un peu. En outre, vous les imaginez bilingues français-anglais d'ici à quelques années et ne savez pas trop comment les inciter à apprendre la langue d'Albion.

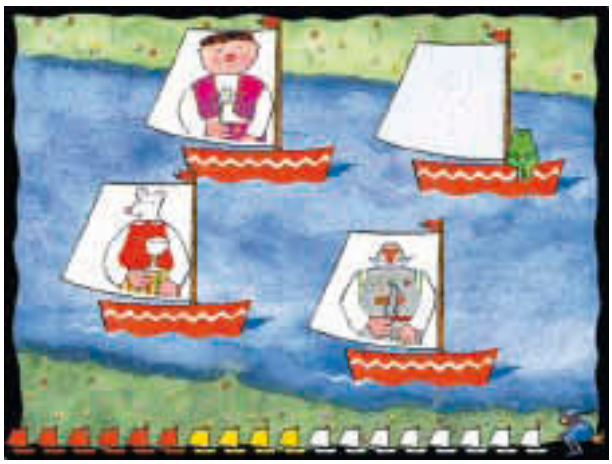
Le chat Caramel et la sorcière Toodina peuvent donc vous être d'un grand secours. Ce cédérom propose aux enfants de 7 à 9 ans de s'initier à l'anglais par la découverte de phrases simples et d'un vocabulaire de base, conçu autour d'une approche déductive qui met l'accent sur l'oral, il familiarise l'utilisateur avec les intonations et la prononciation de cette langue.

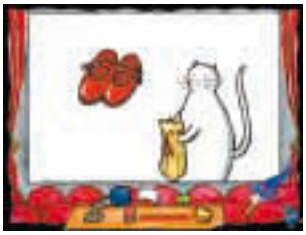
Les activités restent très ludiques et ne visent pas un apprentissage systématisé mais une première immersion, le produit fait d'ailleurs peu appel au français si ce n'est dans la rubrique « Aide », en outre la difficulté est répartie sur 3 niveaux.

La manipulation est simple avec des commandes minimales et de jolies illustrations à l'aquarelle. Le cédérom peut être utilisé par deux personnes en même temps, et si vous avez un micro, votre enfant pourra s'enregistrer et réécouter ses productions en se rendant dans le studio, il pourra également apprendre de petites comptines à l'oreille... et les enfants ont généralement d'excellentes oreilles !

L'approche didactique est intéressante et la qualité technique au rendez-vous, ce qui fait de « Caramel learns english » un produit de qualité, original sur le créneau de l'apprentissage des langues étrangères.

Editeur : Didier, distribué par Hachette multimédia
Configuration minimum : PPC/180 Mhz, 16 Mo de RAM, MacOS 7/10.1.3, 256 couleurs, microphone optionnel.
Prix : 15 euros environ
Internet: http://www.hachette-multimedia.fr/





LES AVENTURES DU PETIT CORBEAU, LE TRYCYCLE D'EDDIE!

Annick Monte

AVEC les aventures de Socquette le petit corbeau, voici que s'installe un nouveau personnage dans l'armoire à héros des enfants. Développé par Tivola et distribué en France par Emme, ce titre est un mélange entre le conte interactif et le jeu d'aventures qui s'adresse aux 4-8 ans. L'interface reprend l'imagerie des livres pour enfants avec de jolis dessins aquarellés et ne nécessite pas la maîtrise de la lecture, l'ensemble des consignes étant donné oralement.

Dans cette première aventure, Socquette emprunte à l'ours Eddie son tricycle qu'il casse malencontreusement. L'objectif du jeu est donc de retrouver l'ensemble des morceaux qui se sont essaimés un peu partout au fond des bois, pour cela l'enfant devra guider Socquette dans ses choix et sa quête auprès des différents animaux de la forêt. De petites épreuves attendent donc le jeune joueur, d'autant qu'il faudra également rattraper d'autres bêtises que Socquette ne manquera pas de faire. Le ton du produit est résolument ludique, le parcours est libre et l'enfant peut à tout moment interrompre une épreuve pour passer à une autre. Le jeu dispose de deux niveaux de difficulté, il est accessible en français, anglais et allemand. On ne peut pas dire qu'il soit d'une grande originalité mais il s'agit néanmoins d'un honnête produit distribué à prix raisonnable. À l'heure où cet article paraîtra, un second volet devrait être en vente, s'intitulant « Tous en scène » !

Editeur : Tivola Edition, distribué par Emme
Configuration minimum : PPC/166 Mhz, 32 Mo de RAM, MacOS 8.1, milliers de couleurs, 640X480.
Prix : 20 euros environ
Internet: http://www.emme.com/

A EVITER

Mes meilleurs jeux d'arcades, produit développé par Delta Development et distribué par Emme en collection économique. Les jeux sont vilains, d'une maniabilité imprécise et pas du tout originaux, ils ressemblent à de mauvais souvenirs développés avec Clik & Play et tournant sous Windows 3.11. Vous voulez initier vos enfants aux joies du jeu d'arcade, installez plutôt un émulateur ou cherchez du côté des sharewares.

POUR LES P'TITS BOUTS!

Les logiciels destinés aux tout petits sont fort rares, citons tout de même quelques produits.
Tout d'abord, Bambini, développé par M. Richter. Ce freeware original s'adresse aux enfants d'un an, le programme recouvre le finder, il fait apparaître à l'écran une couleur, une figure géométrique, une image ou joue un son lorsque l'on appuie sur une touche quelconque du clavier. Les parents bidouilleurs peuvent ajouter leurs propres photos et sons en intervenant directement sur les ressources PICT, ppat et snd grâce à ResEdit. À la même adresse, on trouve également Benjamini qui s'adresse à la tranche d'âge supérieure, puisque l'enfant doit pouvoir glisser la souris et cliquer, ce qui provoque de petites animations à l'écran.
Enfin, pour les 2 à 4 ans, un cédérom avec la star des écoles maternelles, le poisson Arc-en-ciel, dans un jeu intitulé « La grande fête des océans », un produit particulièrement adapté aux capacités motrices de cet âge-là, contenant de petites activités bien pensées, un très joli graphisme et une session audio pouvant être écoutée directement sur la chaîne hifi.

Bambini et Benjamini : http://home.t-online.de/home/MC.Richter/english.htm

Arc-en-ciel, la grande fête des océans, Lexis numérique, distribué par Emme, PPC 180 Mhz, OS 7.6, 32 Mo de ram, 640x480, QuickTime 5, 40 euros. http://www.emme.com

CODES DE JEUX

CAPTAIN BUMPER

Au menu principal, cliquez sur le vaisseau spatial qui affiche le mot « start ». Celui-ci s'envolera vers la droite. En même temps, maintenez et appuyez sur les touches « pomme » et une touche du pavé numérique. Les touches de « 1 à 9 » correspondent aux niveaux du jeu, la touche « 0 » au dernier niveau (10).

MAX PAYNE

Pour activer les codes, pressez les touches « Option » et « D » en lançant le jeu. Un bip sonore devrait se faire entendre. Dans le menu, choisissez l'option configuration. Cliquez sur l'image de Max et vous devriez voir de nouvelles options. Sélectionnez les options « Developer Mode » et « Developer Keys » puis lancez enfin une partie. Durant le jeu, il suffit de presser sur la touche « F12 », une console apparaîtra où vous pourrez taper les codes suivants :

god - mode dieu
mortal - désactiver le mode dieu
c_addhealth 100 - obtenir 100 points de vie
getallweapons - obtenir toutes les armes
getinfiniteammo - obtenir un max de munitions
getbaseballbat - obtenir une batte de baseball
getberetta - obtenir une beretta
getberettadual - obtenir deux berettas
getdeserteagle - obtenir un Desert Eagle
getawedshotgun - obtenir un fusil à canon
getpumpshotgun - obtenir un fusil à pompe
getjackhammer - obtenir un marteau piqueur
getingram - obtenir une mitraillette ingram
getingramdual - obtenir deux mitraillettes Ingram
getcoltcommando - obtenir une mitraillette colt commando
getmolotov - obtenir le cocktail Molotov
getgrenade - obtenir une grenade
getm79 - obtenir la grenade M79
getsniper - obtenir un fusil à lunette
gethealth - obtenir des points de vie
getbullettime - taux maximum du Bullet Time
getpainkillers - obtenir 8 bouteilles de Painkillers
noclip - mode passe muraille
noclip_off - désactiver le mode passe muraille
showftp - voir la vitesse par image/seconde

DESCENT 3

Durant la partie, taper les codes directement au clavier, aucune console n'est à ouvrir.

ivegotit - obtenir toutes les armes et boucliers
testicus - rend invisible le vaisseau
deadofnight - tous les robots sont détruits
framenlenght - invulnérabilité
burgergod - invulnérabilité
moreclang - accéder au niveau suivant
treesquid - révéle toute la carte
teletubbies - le soleil change en ....
deadmanwalking - niveau secret

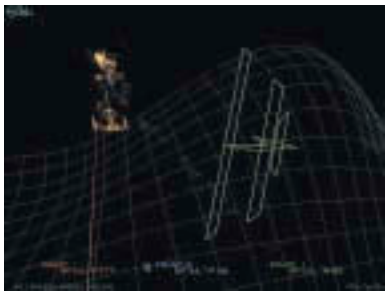
TACS

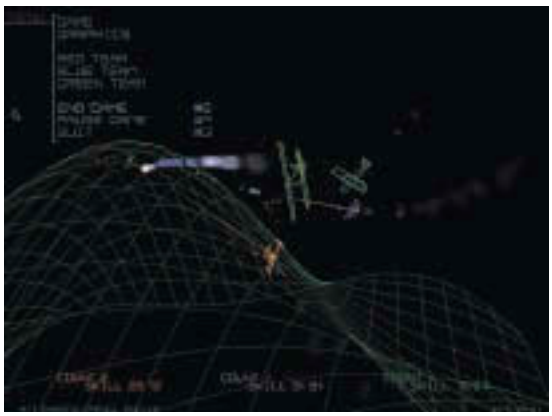
TACTICAL AIR COMBAT SIMULATOR

Carlos Da Cruz

Auteur : Ben Mitchell
Configuration requise: Powermac à 120Mhz, 48 Mo de RAM, MacOS 8.1/10.x et 10 Mo d'espace disque dur
Internet: http://www.forevergames.co.uk/tacs/

Il faut remonter à Over the Reich pour s'apercevoir que depuis cinq ans, le ciel Mac est vide de simulateurs de combats aériens tactiques. On dirige donc au choix d'un à quatre avions symbolisés par une touche du clavier avec trois types de manœuvre : attaquer, fuir ou escorter. Durant les batailles, les avions projettent un rayon sur l'engin sélectionné, ce qui clarifie bien des choses lorsqu'une douzaine de coucous s'affrontent ! Les options offrent de paramétrer le jeu de plusieurs manières et s'adaptent au style du joueur. Les parties peuvent se jouer jusqu'à trois, mais sur un même clavier, la chose n'est pas très aisée. Bien que la 3D se limite à du wireframe (fil de fer), le jeu est très beau et doté d'une certaine élégance dans ces ballets aériens multicolores. La version complète propose d'accéder à d'autres modèles d'appareils, mais ne change en rien leur manière d'évoluer ou de s'armer. Tacs est avant tout un concept alléchant avant d'être un jeu et la finition générale en a plutôt pâti. On aurait aimé une meilleure ergonomie des menus et davantage de reliefs, l'empire State Building aurait eu une place d'honneur ! Ces manques peuvent être comblés par l'utilisation de Meshwork, un logiciel de modélisation dont Tacs reconnaît le format, une ouverture à toute forme de décors et de vaisseaux pour les bidouilleurs. A l'état actuel, ce partagiciel garantit un vrai plaisir et un potentiel qui mériterait de le pousser jusqu'au bout.





RACER

«GRAN TURISMO» SUR MAC

Guillaume Conte

Auteur : Ruud van Gal
Configuration requise: G4/350, 256 Mo de RAM, MacOS 10.1. x
FREEWARE
Internet: http://www.racer.nl/

Il était une fois un joyeux codeur néerlandais qui ne savait pas quoi faire pour passer ses très longues soirées d'hiver. Il fit alors le constat suivant : il n'y a pas de jeux de course automobile digne de ce nom sur Linux ! Impardon-nable ! Il se lança donc fébrilement dans un ambitieux projet. Créer de toutes pièces, avec ses maigres moyens, un jeu de course automobile sur piste d'une qualité irréprochable : Racer.

Avec le support de la communauté Linux, pour un bon morceau de la partie graphique, et pour une petite partie du code, le jeu avança vite, et finit par être disponible au public un beau matin de janvier. Et là, ce fut une véritable claque. Graphiquement, le jeu tenait plus d'un Gran Turismo que d'un jeu gratuit! L'un des principaux avantages de Racer, outre le fait qu'il soit beau, et assez bien foutu au niveau de la physique des voitures, est de pouvoir en faire plus ou moins ce que l'on veut, comme tout bon logiciel dans l'esprit Linux. On peut créer des circuits et des voitures de toutes pièces avec un simple logiciel 3D, et un peu de talent.

Puis MacOS X débarqua sur la planète Mac. Et peu de temps après, un bon vieux G3 B&W fit un détour par les Pays-Bas, et décida de s'installer chez notre ami le codeur Néerlandais. Et d'une divine alchimie, naquit une version MacOSX de Racer.

La première version fut certes assez problématique du fait de la totale inexpérience de notre cher Néerlandais, mais petit à petit, et avec l'aide de trois fanatiques de Mac, une version parfaitement jouable fut mise au téléchargement, signant ainsi le retour des jeux de course automobile sur Mac.

Ah oui, j'allais oublier. Le développeur s'appelle Ruud, Ruud van Gal.

ICEWIND DALE

UNE SAGA NORDIQUE

Carlos Da Cruz

Editeur : Black Isle et Aspyr
Configuration : G3/233, 128 Mo de RAM, MacOS 8.6/10.x, 690 Mo de disque dur, carte graphique de 8 Mo.
Prix : 55 euros environ
Internet: http://www.apacabar.com/

LA particularité d'Icewind Dale est d'aller à l'essentiel. La longueur des dialogues et le nombre des sous-intrigues ont été largement élagués afin de se concentrer sur les combats et l'exploration du monde de Féerune. Une région glaciaire en proie à une ombre insidieuse resurgit du passé. Cette force menace surtout la vallée de Kuldahar et sa population. Calqué sur les règles du jeu « Baldur 's Gate » (AD & D), il s'agit cette fois de modeler six personnages. Cette étape peut s'avérer rébarbative pour les profanes, mais à l'usage on discerne mieux les rouages du système, bien expliqué par ailleurs. Six aventuriers ne seront pas de trop pour affronter les vagues de créatures qui déferleront durant la quête. Ces combats sont nerveux et impressionnants grâce à un bruitage efficace et des effets visuels qui font mouche. L'équipement et l'aspect tactique revêtent toute leur importance dans ces situations, ajoutés aux pièges, aux terribles attaques magiques et à un bestiaire qui va du minuscule gobelin au géant des neiges, il y aura de quoi faire !

L'aventure est un prétexte à l'exploration inspirée de cryptes, de profondes cavernes ou de temples abandonnés encaissés dans les vallées enneigées du nord de Féerune. Une incitation à l'imagination qui contribue à enrichir l'atmosphère du jeu. Les décors variés sont de toute beauté et la vue en 3D isométrique rend hommage au travail des graphistes. Malgré son intrigue linéaire et une prise en main laborieuse, Icewind Dale est une alternative agréable, certes simpliste du jeu de rôle, mais indéniablement réussie.

CREEPY MINES

CROQUE MONSTRES SHOW

Corentin Orsini

Editeur : DanLan Games
Configuration : G3/300, 128 Mo de RAM, MacOS 9.x/10.x.
Prix : 12,5 euros via internet ou par chèque
Internet: http://www.danlabgames.com/

AVEZ-VOUS déjà rencontré un jeu de casse-briques à l'ambiance médiévale fantastique? Le but du jeu reste avant tout de récolter tous les diamants contenus dans chaque tableau, disposés de manière à vous donner du fil à retordre. Certains niveaux sont beaucoup plus compliqués que d'autres, car ils n'incluent pas le bonus qui permettrait d'atteindre facilement tel endroit du tableau (souvent, c'est d'un ventilateur dont il s'agit). Ce qui pose problème, c'est qu'il y a trois mondes, comportant chacun quarante niveaux, et que l'on ne peut accéder au troisième qu'en venant à bout des deux premiers… sachant qu'on ne peut pas sauver la partie ! Les développeurs auraient dû inclure un système de sauvegarde, laissant la possibilité à ceux qui le désirent, de ne pas enregistrer leurs parties. Bref, Creepy Mines mérite une attention particulière, mais semble être réservé à un certain type de joueur : ceux qui n'imaginent pas posséder un jeu sans le finir ni l'explorer à fond. Ceux qui ne seront pas captivés par l'ambiance du jeu seront distraits cinq minutes puis passeront leur chemin.

DEATH FROM ABOVE • MAC OS 9
Plaid World Studio propose d'incarner un héros surarmé prêt à délivrer l'humanité de l'esclavage. Ce clone du jeu 2D « Abuse » à la musique criarde propose 16 niveaux de jeu.
http://www.plaidworld.com/deathfromabove.html

XCONQ • MAC OS 9
Si vous êtes tenté de refaire les guerres puniques, la révolution russe ou encore incarner les forces du Gondor face aux armées de Sauron, ce classique jeu de stratégie par tours sous licence GPL offre une formidable bibliothèque de scénarios jouables à diverses échelles.
http://sources.redhat.com/xconq/

FREEVERSE • MAC OS 10
Toujours prompte à surprendre son petit monde, voici que pas moins de huit petits jeux de réflexion permettent de s'amuser sur net en s'affrontant avec un autre joueur. Dans la besace de Freeverse, on y trouve un classique « Touché coulé » (7 th Fleet), un jeu de Go, une variante d'Awalé (Mancala), l'élémentaire croix et cercle et encore quelques honnêtes réalisations inspirées du design métal brossé. C'est l'occasion pour cette société qui monte, de mettre au premier plan ses nouvelles technologies pour les jeux en réseau. Dans le futur, ces huit jeux devraient bientôt supporter «Rendez-Vous » pour des parties à deux en mode LAN !
http://www.freeverse.com/boardgames.mgi

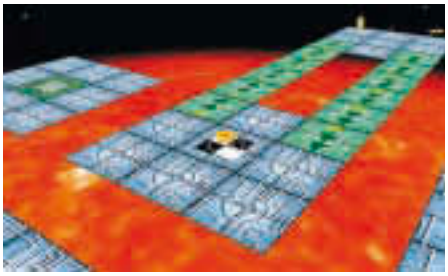
SCUMMVM • MAC OS 10
Une petite envie de replonger dans les illustres Monkey Island, Indiana Jones et la dernière croisade, The Dig sur votre beau système « aquaphilé » ? Ce petit utilitaire (sous licence GPL) utilisé pour la création de « Maniac Mansion » et des jeux du même type, vous permettra de redécouvrir les fameux jeux d'aventures de LucasArts. La possibilité de sauver et charger une partie et le mode plein écran ont été implémentés. Les jeux ne sont pas encore tous compatibles mais l'équipe de ScummVM veille au grain. Une liste des titres désormais jouables est visible sur leur site internet. http://scummvm.sourceforge.net/

RETURN TO DARK CASTLE • MAC OS 9/10
Dark Castle est une légende du jeu Mac sorti en 1986. Dans ce jeu de plateforme, le joueur guidait au clavier et à la souris le Prince Duncan afin qu'il récupère une boule de feu et un bouclier magique et vainque le terrible Chevalier noir. Réalisé par Silicon Beach Software, il fut suivi en 87 d'un second épisode de Beyond Dark Castle, puis disparut lorsque sa société éditrice fut rachetée par Aldus. Heureusement, un singulier miracle conduisit par la suite Delta Tao à adopter notre valeureux héros ce qui nous valut une version couleur du jeu. Et ne voilà-t-il pas que depuis plus d'un an une fabuleuse suite est en chantier ! La dernière bêta mise en circulation laisse présager un lot de bonnes choses avec, en vrac : carbonisation, haute résolution, choix de son héros, éditeur de niveaux, nouveau scénario, relookage des deux premiers opus et toujours un stock de petits cailloux pour se défendre des chauves-souris.

http://www.zsculpt.com/website/games/games.html

RICOCHET 3D • MAC OS 9/10
Cette fois, il ne s'agit pas de diriger la toupie, mais de paver son chemin de petits bâtons orientés de telle manière qu'elle atteigne par ricochet un point précis de la carte. On peut changer l'orientation de ces bâtons en cas de blocage. Pour l'usage de ce jeu, l'auteur demande simplement de faire un don à la Croix Rouge.
http://www.ricochet3d.com/

3DSPINS! MAC OS 9 • MAC OS 9/10
A travers une foule de niveaux, il faudra diriger une toupie vers la sortie. Ce jeu de réflexion demande une certaine adresse et l'utilisation à bon escient des différents bonus éparpillés (sauter, accélérer...) dans un environnement spatial assez agréable.
http://www.foundationcompany.com/3dspins/



STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

GROS BISCOTTOS MAIS MOLLO LE JOJO

Carlos Da Cruz

CE jeu de stratégie propose ni plus ni moins de mener des campagnes militaires terrestres à travers six camps dont l'Empire, l'Alliance rebelle ou la Fédération du commerce parmi les plus connus. Ceux pour qui Age(s) of empire n'a pas de secret, seront en terrain connu. LucasArt a eu l'idée de transposer l'univers de Star Wars sur le même moteur de jeu. Encore fallut-il le mettre au goût du jour et apporter les nécessaires améliorations.
Chaque campagne suit sa propre logique et n'a donc pas de liens avec les cinq autres, dommage. On aurait pu ainsi imaginer une épopée galactique démesurée, un vrai défi face à Starcraft. Une occasion ratée, un peu atténuée grâce à la variété des protagonistes et la volonté affichée d'offrir quelques moments forts issus des cinq épisodes de saga (I, II, IV, V et VI). Chaque camp acquiert des technologies particulières qui amèneront à essayer différentes tactiques de combats. L'empire et les Gungans sortent leur épingle du jeu, grâce notamment à un langage très imagé pour ces derniers et surtout promener Dark Vador et ses sbires ! Enfin, quand on a une bonne vue... Les défauts d'Age(s) of Empire n'ont pas été gommés, loin de là. L'AI est déplorable et le contrôle des armées dans les batailles très discutables. Les décors eux mêmes n'apportent pas un vrai dépaysement sans compter leur manque de finesse.

On aurait pu s'attendre à ce que ce SWBG, pourtant très prometteur, exploite au mieux le moteur d'Age(s) of Empires et la richesse de Star Wars. Un jeu plus abouti et ambitieux. Ce n'est pas le cas et il faudra attendre l'extension Clone Campaign pour corriger le tir...

Editeur : Aspyr et Apacabar pour la France
Configuration : G3/400, 64 Mo de RAM, MacOS 8.6/10.x, carte graphique de 8 Mo.
Prix : 55 euros
Internet: http://www.apacabar.com/

CLONE CAMPAIGNS

Carlos Da Cruz

Editeur : Aspyr
Configuration : G3/400, 128 Mo de RAM, MacOS 9.x/10.1, carte graphique de 8 Mo.
Prix : 19,95 dollars (sans frais de port)
Internet: http://www.aspyr.com/

APRES l'amère expérience de SWGB, cette extension a le mérite de corriger ses plus gros défauts. Cette version US testée compatible avec la version française de SWGB (les menus passeront en anglais), propose deux nouvelles campagnes. Celles-ci prolongent une bataille qui débute à la fin de l'épisode 2 en une série de scénarios qui mettent en jeu une nouvelle arme et qui oppose la fédération du commerce aux troupes de la République en marquant les signes annonciateurs de la chute des Jeidi. Un réel progrès a été apporté à tous les niveaux ainsi qu'une démarche scénaristique plus relevée. Un scénario surprise touchera le cœur de tous les fans! Les décors ont bénéficié d'un travail plus soigné et de nouvelles options permettent enfin (!) le contrôle total des troupes. En même temps, le jeu original acquiert quelques améliorations comme l'apport de nouvelles unités. On aurait apprécié qu'un tel soin soit 0apporté au jeu original, au lieu d'attendre cette extension de qualité qui ressemble à un gros sparadrap.

CREATURE ISLE

LE BON, LA BETE ET L'IDIOT

Guillaume Conte

Editeur : Lionhead et Feral
Configuration minimum : G3/333, 128 Mo de RAM, MacOS 8.6/10.1.3, 750 Mo de disque dur, carte graphique Open GL de 8 Mo.
Prix : 35 euros environ
Internet: http://www.apacabar.com/

PETER Molyneux est à l'origine de bien des révolutions dans le jeu vidéo, mais sa création la plus marquante reste les GodGames. Et, on peut considérer que Black & White est la quintessence de ce concept. Mais en va t-il de même pour son add-on Creature Isle ?

Les GodGames, comme vous l'aurez certainement déjà compris, vous mettent à la place d'un dieu. Votre but est bien entendu de renforcer votre puissance par rapport aux autres dieux en convertissant le plus de personnes possible à travers le monde. Dans Black & White, toute la nouveauté venait des créatures que possède chaque dieu. Vous deviez les élever et leur apprendre à faire différentes actions pour vous. Et suivant l'éducation que vous lui prodiguiez, votre créature devenait gentille ou méchante. Vous aviez en quelque sorte un super tamagotchi pour vous aider dans un jeu où chacune de vos décisions provoque des changements dans le monde entier.

Dans Creatures Isle, vous êtes invoqués par un groupe de missionnaires parti convertir les païens tout autour du globe. Et, oh surprise, l'Ile sur laquelle les missionnaires vont s'échouer ne dispose d'aucun dieu. Vous pouvez donc jeter tranquillement votre dévolu sur les trois petits villages que compte l'île, et comme personne n'essaiera de vous en disputer la possession, il n'y aura pas la moindre bataille durant la partie. Toutefois, vous découvrirez rapidement que sur cette île se trouve une confrérie de créatures formée par toutes celles qui se sont échouées là après la mort de leur dieu, ou après avoir fuit les mauvais traitements de celui-ci. Votre créature va très rapidement vouloir faire partie de cette confrérie, et pour cela il vous faudra l'aider à passer les différentes épreuves d'initiation.

Si Black & White ne comportait qu'un petit aspect tamagotchi, Creature Isle focalise entièrement le gameplay dessus. Pas de guerre, juste des petits jeux qui permettront à votre créature d'entrer dans la confrérie. Ils sont variés, et comme votre créature n'est pas particulièrement futée, il vous faudra être présent à tout instant pour l'aider. Cependant, on ne peut pas dire que le jeu soit véritablement passionnant. Arroser des fleurs, ou jouer au bowling contre une vache géante n'est pas vraiment ce qu'il y a de plus palpitant, et de plus novateur. Même Tykle, le bébé créature dont vous aurez la charge à un moment du jeu, ne rajoute pas vraiment de piment. Et pourtant, comme vous ne pouvez pas intervenir sur ce charmant bambin, c'est votre créature qui devra l'éduquer. Bonjour les dégâts. L'IA est certes très bonne, mais elle montre alors ses limites tout comme votre résistance...

Du côté de la durée de vie, si Black & White était plutôt long, Creature Isle fait dans le concentré. En vous y attaquant sérieusement, vous mettrez au grand maximum deux jours pour en faire le tour. Creature Isle est définitivement un jeu pour le joueur contemplatif, ou des joueurs zen qui apprécient de se mettre à jouer le week-end pour évacuer le stress de la semaine en regardant évoluer une créature étrange au milieu d'une île magnifique, peuplée d'autres créatures toutes plus bizarres les unes que les autres. N'y cherchez pas l'action, le fun, ou même une grande réflexion. Ce n'est pas l'objet de cet add-on.

Ainsi, vous l'aurez compris, Creature Isle n'est pas des plus essentiels pour la plupart des joueurs. Par contre, si vous n'avez encore jamais goûté à Black & White, dépêchez-vous de l'essayer. Il propose un challenge autrement plus intéressant, car vous serez confronté à d'autres dieux qui ne reculeront devant rien pour vous faucher vos fidèles, et pourquoi pas, vous envoyer dans le néant.

A noter qu'il existe une version Platinium contenant Black & White et son add-on Creature Isle pour le prix d'un jeu normal. Et pour faire tourner tout cela, une configuration musclée est plutôt conseillée. C'est beau, mais cela a un prix : une bonne carte 3D, et un processeur bien élevé par la fée Mhz.

LE COMMISSAIRE C'EST VOUS !

DANS LA PEAU D'UN FLIC

Annick Monte

Editeur : Productions La Forêt, publié par Emme
Configuration : G3/350, 64 Mo de RAM, MacOS 8.1, lecteur de CD-Rom 16x, QuickTime 5.
Prix : 44,90 euros environ
Internet: http://www.assassinat.com/

DIRECTOR, l'outil d'authoring multimédia, secondé par le langage de programmation qu'est Lingo, s'avère extrêmement puissant et intéressant dans le cadre d'un projet... multimédia ; en revanche, lorsqu'il s'agit de réaliser un environnement de jeu, j'ai toujours trouvé que le moteur graphique était bien lourd et que les résultats manquaient totalement de souplesse et de réactivité. Pour rattraper ce handicap, il faut alors que le produit jouisse d'excellentes qualités et d'un scénario de haute tenue. Tel est le cas de « Meurtre à Saint-Jérôme » !

Premier épisode d'une nouvelle série intitulée « Le commissaire, c'est vous ! », ce jeu est l'œuvre de La Forêt Productions à qui l'on doit « Le psy, c'est vous ! ».

Les jeux d'enquête policière sont peu fréquents dans le paysage vidéoludique et celui-ci est d'autant plus remarquable qu'il a un ancrage dans le réel très fort et s'apparente presque à une simulation. L'ambiance générale est assez sordide, soutenue par l'utilisation de la vidéo et de la photo qui contribue à rendre ce parfum de réalité crue.

Le scénario démarre avec la découverte du cadavre d'une future infirmière à l'hôpital Saint-Jérôme. Le commissaire que vous incarnez doit dénouer l'intrigue en retrouvant la logique qui provoqua la mort d'Olga, pour cela il faudra éplucher des dossiers, conduire des auditions, organiser des perquisitions et des planques sous l'œil vigilant d'un juge d'instruction. Mais les pistes sont nombreuses et ont vite fait de se brouiller ! Méthode, doigté, intuition, rapidité sont donc de mise pour éviter qu'un second meurtre ne se produise ou que le coupable ne s'enfuie.

Et s'il vous faut recommencer l'enquête, fort des enseignements tirés de votre échec, vous pourrez suivre de tout autres cheminements et rencontrer de nouvelles situations.

Vous appréciez le côté réflexif du commissaire Maigret, ce jeu vous régalera et vous saurez bien vite le prendre en main.

VORTEX NG

CASSE INVADER VS BRIQUOUT

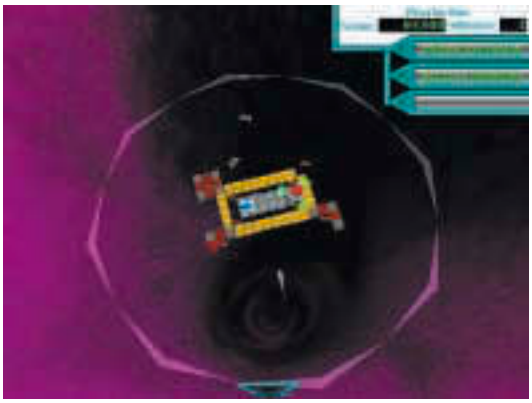
Carlos Da Cruz

Editeur : Feline Entertainment
Configuration : G3, 14 Mo de RAM, MacOS Classic/10, 50 Mo de disque dur, Open GL.
Prix : 20 dollars
Internet: http://homepage.mac.com/felinegames/

SUPPOSONS qu'une étrange idée ait germé dans la tête d'un programmeur : celle de modéliser un jeu en 3D à partir d'un casse-briques et d'un Space Invader. Le résultat est un mélange dynamique de réflexes et de fun.

Dans le vortex, vous voilà à tournoyer à 360 degrés autour de blocs qu'il faut briser, défendus par des boucliers, des canons et d'engins plus vicieux les uns que les autres.

Un ovni traverse régulièrement l'écran apportant un bonus pour améliorer ses capacités d'attaque ou de défense, mais il faut pour cela le saisir au vol. Chaque niveau constitue autant de barrières pour bloquer l'accès au plus profond du Vortex, l'ennemi s'ingéniera à voler les bonus, à dévier les tirs, créer de nouveaux blocs ou encore congeler pour quelques secondes le vaisseau !



Au même titre que Space Tripper ou Mutant Storm, Vortex GN renouvelle les genres grâce à une bonne dose d'astucieuses idées.

La prise en main est un peu délicate au départ, mais on s'y fait très vite grâce à la fluidité des mouvements.

On peut essayer seul de passer les niveaux ou jouer entre amis en réseau local. La marmite des vieux classiques possède encore un fond ou mijotent de bonnes idées.

BIRDIE SHOOT

CHASSE AUX CANARDS

Troli@k

Editeur : epic interactive
Configuration requise : PPC 604 a 200 Mhz, 64 Mo de ram, 40mo disponible sur le disque dur, lecteur CD, MacOS 8.5, écran en milliers de couleurs en 640x480.
Version de demonstration dans la rubrique demo sur http://www.macgamefiles.com

NE prévenez pas la SPA ! Ce n'est qu'un jeu ! Encore un jeu qui nous propose d'aller chasser du canard dans la forêt, un peu comme sur les premières consoles, comme Nintendo.

Birdie shoot est traduit dans plusieurs langues, et s'avère être assez fun. Vous êtes muni d'un fusil à seringues hypordermiques, et devez tirer sur tout ce qui bouge en 4 minutes. Oiseaux, décors : plus vous tirez, plus vous gagnez des points. Le jeu propose cinq niveaux aux décors différents. Vous pouvez jouer à plusieurs, chacun votre tour, pour faire exploser les scores.

Birdie Shoot est un jeu amusant, la partie graphique et sonore est plutôt agéable et amusante,mais on regrette que le jeu soit si court. Tout devient vite lassant et bête si l'on ne passe pas à autre chose au bout de cinq minutes. Un arsenal plus varié aurait permis à Birdie Shoot d'accrocher plus de joueurs.

F1 CHAMPIONSHIP

SEASON 2000

Corentin Orsini

VOUS aimez les jeux d'arcades ? Passez votre chemin… car F1 championship 2000 est une pure simulation. Rien à voir par exemple avec Al Unser Arcade Racing, Jr, que les macmaniaques connaissent bien. Non, ici, il est plutôt question de régler précisément l'axe directionnel des roues du bolide, la répartition des freins, la pression des pneus, etc. Intéressant pour les connaisseurs, à qui les doux noms de « barre anti-roulis » et autres « blocages de différentiel », sont familiers, mais déroutants pour les joueurs qui ne connaissent pas l'univers de la F1.

Outre ces réglages inhérents au bolide lui-même, vous pouvez régler vos commandes au clavier, ou au joystick, choisir votre circuit, votre joueur, l'agressivité des concurrents, et encore une multitude d'autres détails liés à l'affichage, au son, ou au gameplay. Il est clair que vous passerez beaucoup de temps à régler tous les paramètres en fonction de vos attentes.

Une fois ces préparations élaborées, vous pouvez partir faire des essais sur le circuit de votre choix, ou commencer des grands prix… Mais vous opterez vite pour un stage de pilotage assisté, assez utile compte tenu de la difficulté à maîtriser les engins. Si vous avez du temps à y consacrer, vous pourrez progresser, mais cela devient du travail. Or c'est d'un jeu dont il est ici question ! Les F1 réagissent de façon assez étrange, elles sont parfois nerveuses et parfois incroyablement

récalcitrantes dans les virages. Il faut noter que les circuits sont les mêmes que dans la réalité. Vous pourrez donc aller faire des pointes à 350 en Australie, en Allemagne, en Hongrie ou encore aux États-Unis… Pour les puristes, c'est un excellent point, ils pourront ainsi incarner leurs pilotes préférés en situation réelle. Mais le fait qu'il existe des assistances diverses au pilotage, que s'empresseront d'activer les joueurs lambda, rend le jeu moins distrayant, puisque leur intérêt se résumera à admirer le paysage quelque peu monotone. Néanmoins, pas d'interprétation trop hâtive de mes propos, l'affichage est correct, les couleurs rendent assez bien, mais le moteur graphique accuse le coup, surtout concernant l'affichage de l'horizon. On est loin des productions playstation 2 ; mais si vous passez votre temps sur les cir-

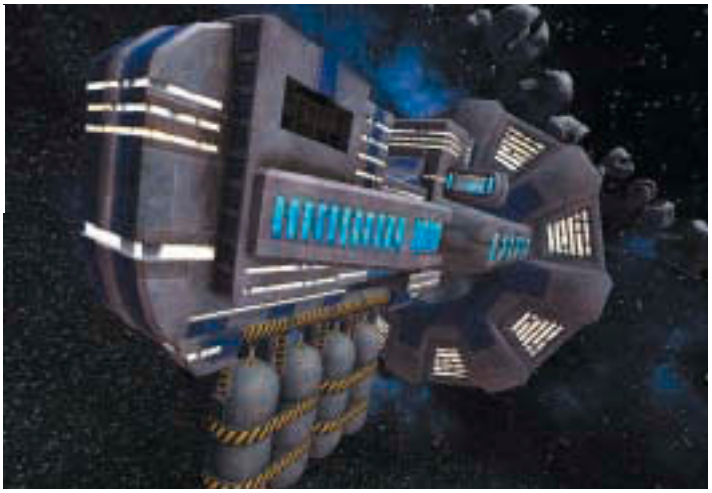
Editeur : EA Sport et Feral
Configuration minimum : G3/333, 128 Mo de RAM, MacOS 9.1/10.1.3, 500 Mo de disque dur, carte graphique Open GL de 8 Mo.
Prix : 50 euros environ
Internet: http://www.apacabar.com/

VENDETTA

Guillaume Conte

SI Parsec a initié le mouvement des simulations de combats spatiaux gratuits, et de qualité commerciale, Vendetta est sans conteste celui qui a mené le concept le plus loin, avec désormais des milliers d'utilisateurs, et surtout un environnement de jeu persistant.

L'univers de jeu de Vendetta est partagé en neuf zones, toutes reliées entre elles par des aires de transfert. Trois de ces zones sont occupées par les stations spatiales des forces belligérantes en présence, et vous devrez dès la création de votre pilote, choisir de faire allégeance à l'une d'entre elles. A partir de ce moment, dès que vous vous connecterez au serveur de jeu, vous apparaîtrez à proximité de celle dont vous portez les couleurs. Ensuite, le principe de jeu est simple. Vous êtes en quelque sorte un chasseur de primes, et il va donc vous falloir vous déplacer dans les différentes zones de jeu pour abattre des drones, ou encore mieux, des vaisseaux ennemis. Vous gagnerez ainsi de l'argent pour effectuer des améliorations sur votre vaisseau. Il vous sera même possible de changer de vaisseau si vous en avez les moyens. Outre cette activité de corsaire de l'espace, vous pourrez aussi tenter avec l'aide d'autres joueurs d'aller voler le drapeau d'une base adversaire. Il vous faudra



alors ramener ce drapeau dans votre base, avec un joli magot à la clé. Mais attention aux raids punitifs...

Question jouabilité, il n'y a pas grand chose à dire. La physique des vaisseaux est très bien rendue, toutes les commandes répondent bien, mais un joystick reste obligatoire pour en profiter pleinement. Je pense toutefois que vous vous en doutiez.

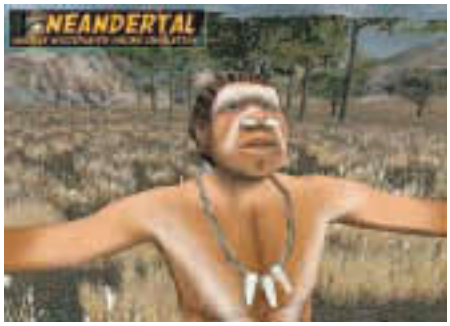
Vendetta est un jeu prenant, assez facile d'accès, et uniquement multijoueur. Pour ne rien gâcher, il est particulièrement agréable à l'oeil. Que demander de plus ?

http://www.guildsoftware.com/

SPACE COMBAT • MAC OS 9/10
Austin Meyer est un auteur connu parmi les pilotes virtuels en herbe pour la réalisation d'X-Plane. Ce qui l'est moins, ce sont ses autres productions utilisant le moteur 3D dont Space Combat. Peut-on vraiment manœuvrer un X-wing ou l'Enterprise est-il aussi véloce dans l'espace ? Ce jeu tente de répondre à ces questions, mais également de simuler ce que pourraient être de vrais combats dans l'espace sidéral.
http://www.x-plane.com/SpaceCombat.html

SIMHARBOR • MAC OS 7-9/10
Il ne s'agit pas d'un jeu Maxis (Simcity) mais bien d'un partagiciel, distribué par AntSoft Inc. Cette simulation propose de gérer un port ! Avec une mise de départ, à vous de bâtir les quais et les hangars susceptibles d'accueillir les navires de différents tonnages et développer des services pour rentabiliser l'investissement consenti. Il reste à savoir si les règles de sécurité maritime seront respectées ! A noter quelques petits soucis dans l'affichage des couleurs sur Mac Os 9.2.2. Pour résoudre ce problème, il suffit d'ouvrir la fenêtre du moniteur et changer la calibration couleur de votre moniteur par n'importe laquelle et revenir ensuite à la configuration d'origine.
http://www.geocities.com/simharbor/

NEANDERTALS • MAC OS 9/10
Imaginez-vous à la tête d'une tribu de bipèdes poilus 30 000 ans auparavant en Afrique. La guerre du feu comme si vous y étiez ! Encore à l'état de développement, ce jeu massivement multijoueurs repose sur le moteur 3D de Torque (voir à ce sujet notre article consacré à ce logiciel) et inaugure un nouveau genre, en attendant qu'apparaissent de vénérables dinosaures ou le monde perdu de sir Arthur Conan Doyle ?
http://www.iespana.es/Armada-Digital/



NO ONES LIVE FOR EVER

GROOVE BABY YEAH

Arnaud Mollard

EH oui, encore un jeu d'action à la première personne qui vient s'ajouter à la longue (trop ?) liste des FPS (first-person-shooter) disponible sur Mac, alors qu'il n'y a toujours pas de simulation de football digne de ce nom ! Vous incarnez donc ici un agent secret de l'UNION, Kate Archer. Désolé, mon accent british est inexcusable ! Mais une organisation terroriste, le C. R. I. M. E., en possession d'un très très dangereux virus, entreprend un chantage international en demandant à chaque nation des sommes d'argent importantes, excusez du peu. Cependant, il est bien connu qu'on ne traite pas avec des terroristes et c'est à ce moment que vous entrez, pour ainsi dire, en jeu. Votre voyage commence : le Maroc, les Caraïbes, l'Allemagne, les Alpes...« My name is Bond... heu non... Kate, Kate Archer ! ».

Même si pour le scénario on ne pouvait guère faire plus nul, NOLF se distingue tout de même de ses concurrents par son ambiance très kitch. L'histoire se passe en pleine guerre froide, dans les années 60. Cela dit, ça n'explique tout de même pas que vous vous baladiez, en territoire hostile, vêtu d'un blouson orange fluo et d'un pantalon patte d'éph ! Bref le jeu se veut ouvertement décalé. Pour parfaire le décor notre James Bond Girl sera équipée en divers gadgets dignes des meilleurs 007, notamment des rouges à lèvres très spéciaux...Techniquement l'intelligence artificielle est excellente et vos ennemis essayeront de vous piéger. Graphiquement le jeu accuse son âge. Sa sortie sur Mac s'est fait beaucoup attendre. Pour information le deuxième volet est disponible sur PC depuis déjà plusieurs mois. Mais on appréciera toutefois NOLF pour son ambiance qui réalise, en un jeu d'action, une synthèse plutôt réussie de James Bond et de Drôles de Dames. Avis aux amateurs !

Editeur : Macplay et Apacabar pour la France
Configuration : G3/350, 128 Mo de RAM, 1,1 Go d'espace disque, MacOS 10.1.4, carte graphique de 8 Mo.
Prix : 55 euros environ
Internet: http://www.apacabar.com/

MUTANT STORM

Guillaume Conte

Mixez deux grands hits de Williams : Robotron et Smash TV. Rajoutez un moteur 3D d'une rare qualité. Et vous obtenez Mutant Storm, un jeu qui peu se targuer d'être ce qui se fait de mieux dans la catégorie des jeux d'Arcades sur Ordinateur.

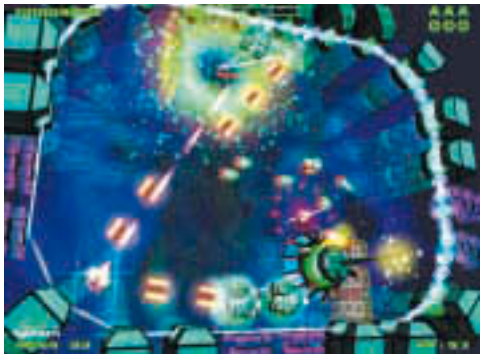
L'histoire de Mutant Storm vous plonge dans un monde où les habitants se sont soudainement mis à muter. Tout est sens dessus dessous, et comme de bien entendu, on vous envoie là-bas pour y remettre de l'ordre.

A histoire simple, principe de jeu simple. Vous êtes aux commandes d'un vaisseau, et dans chaque niveau il vous faut arriver à abattre tous vos adversaires en un temps limité. Ces adversaires sont nombreux, vicieux, et particulièrement variés. Les aires de jeux sont quant à elles closes, et comportent toutes sortes d'obstacles dont il vous faudra tirer le meilleur parti. Vous pourrez combattre avec votre laser, des bombes, et toutes sortes de powerups.

Editeur : Pompom games
Configuration : G3/400, 64 Mo de RAM, 30 Mo d'espace disque, MacOS 10.x, carte Open GL.
Prix : 20 euros
Internet: http://www.pompom.org.uk/

La jouabilité de Mutant Storm est sans faille. C'est un véritable plaisir que de progresser à travers les 89 niveaux de jeu. D'autant plus que les graphismes psychédéliques sont magnifiques. Par contre le niveau de difficulté est très élevé comme dans tout bon jeu d'arcades.

Un véritable must qui vaut largement ses 20 $, et qui a un petit goût de revenez-y parfaitement irrésistible.



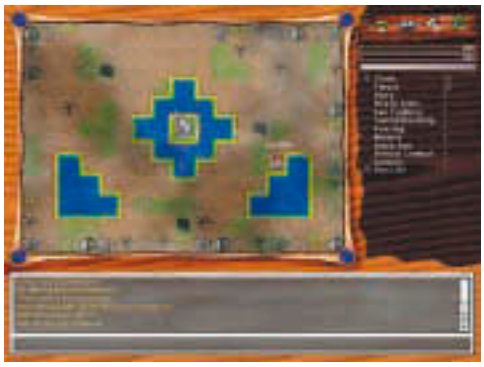
FIRST STAR ONLINE

Guillaume Conte

ALORS que Macromedia semble de plus en plus délaisser son généralissime Director au profit de Flash, quelques développeurs restent fidèles à ce soft de développement et à son langage de programmation. Parmi ceux-ci R. Mulvany, créateur du premier MMORPG compatible Mac-PC : First Star Online.

FSO est un MMORPG certes, mais il possède un design très old -school, et un système de jeu en temps réel à la Zelda. Il n'a pas autant de prestance que les derniers MMORPG en 3D, mais l'intérêt fondamental de FSO ne réside pas dans ses graphismes. En effet, outre le fait qu'il soit entièrement gratuit, le jeu cherche à être le plus complet possible au niveau roleplay. Vous pouvez d'ores et déjà faire un nombre d'activités assez hallucinant : cultiver des champs, pêcher, créer des tableaux et les vendre, vous battre, etc... Et R. Mulvany ne compte pas en rester là. Question interface, le jeu est clair et très simple à utiliser. De plus les autres joueurs n'hésiteront pas à vous donner un coup de main si besoin est.

First Star Online n'est pour l'instant disponible que pour MacOS9, une version MacOSX étant toutefois prévue. Et vu la configuration minimale demandée, tout possesseur de PowerMac peut en profiter.



Editeur : R. Mulvany
Configuration : G3/300, 64 Mo de RAM, MacOS 8.5/9.2, 30 Mo de disque dur, 2 Mo de mémoire vidéo.
Internet: http://www.kidmandevil.com/fso/

BILLARD GL • MAC OS 10
A l'initiative des étudiants de l'Université d'Albert-Ludwigs en Allemagne pour un concours, cette version libre (licence GLP) est une simulation de jeu de billard en 3D. Son installation est simple et avec une petite bidouille il est possible de le franciser, grâce à une procédure expliquée en détail sur le site internet. Billard GL offre des parties de jeu de 8 (16 boules) ou de 9 (10 boules) pour deux joueurs et un mode d'entraînement. La partie est divisée en une succession de phases qui guide le joueur. La prise en main est facile, et libre à chacun de choisir son angle de vue. Cette adaptation est une belle réussite tant pour la simulation que pour son esthétisme sobre et pour les amateurs de billards sur micro-ordinateur, une perle.
http://www.tobias-nopper.de/BillardGL/index-en.html

WINGS 3D • MAC OS 10
Un interlude dans notre journal du gratuit. La conception de jeux en 3D demande toujours que l'on use de programmes de modélisation adaptés à ses besoins. Wings 3D offre un outil gratuit à ceux à qui cela démange de modéliser le futur Mario ou zelda pour le Mac. Le site héberge un tutoriel de Wings 3D ainsi que des plug-ins.
http://www.wings3d.com/

COURSES EN JAVA • MAC OS 9/10
La technologie Java en 3D démontre de belles capacités ludiques sur la Toile. En attendant de voir éclore d'ambitieux projets et qu'Apple veuille bien diffuser la dernière version de java, on peut toujours s'essayer à des courses de tutures. Quatre courses ne demandent qu'à trouver un internaute adepte de petits jeux pas trop longs.
http://www.brackeen.com/home/index.html

EGOBOO • MAC OS 10
Aux allures d'un Zelda qui aurait pris du relief, Egoboo est un jeu axé sur l'exploration de donjons humides et grouillants de créatures malfaisantes. A l'origine un hommage dans l'esprit au curieux Nethack, un jeu d'exploration en forme de caractères ! Plusieurs scénarios sont accessibles ainsi que des parties en réseaux. Le réglage des touches et des options de jeu se fait sur les fichiers textes, mais rien de très compliqué. L'installation du jeu demande une petite manipulation et un fichier à télécharger supplémentaire si vous ne possédez pas de manette de jeu. Car Egoboo se manipule vraiment bien qu'avec cet accessoire. L'ensemble est assez rigolo par son style inspiré et fonctionne correctement sur Mac Os 10.2. Bien que la gestion de la caméra ne soit pas encore au point, le jeu reste en constant développement et est à surveiller de près.
http://www.minet.uni-jena.de/~zwoelf11/egoboo/

T.A.N.K.S • MAC OS 10
Uniquement en réseau, ce « donationware» vous place aux commandes d'un petit tank (au choix trois types de tanks) qui aura l'occasion de s'affronter à d'autres engins du même genre dans de petites arènes.
http://www.ludd.luth.se/users/kenjon/tanks/

FREESCI • MAC OS 10
Si la gamme des jeux d'aventures de LucasArts sur Mac Os X ne suffit plus à votre bonheur et que la série des «Quest of Glory» ou des «Leisure suit Larry» traîne dans ce même vieux placard poussiéreux mais généreux en vieux trésors ludiques, cet utilitaire devrait combler votre attente. Au même titre que ScummVM, cet utilitaire agit comme un émulateur pour les titres de Sierra-On-Line. Tous les jeux ne sont pas encore supportés.
http://freesci.linuxgames.com/

FREE CNC • MAC OS 10
Voilà une initiative qui pourrait annoncer une grande surprise pour tous les frustés d'avoir bavé sur Red Alert, non porté sur Mac. Basé sur le même principe que Freecraft, ce moteur de jeu reconnaît le jeu Command & Conquer et sait le faire tourner sur Mac Os 10. Pour cela, le cédérom original du jeu qu'il soit Mac ou PC fera très bien l'affaire. En somme un signe d'espoir de voir sa suite jaguarisée !
http://holarse.wue.de/freecnc/

PETITES ADRESSES MALINES • MAC OS 9/10
Chercher des jeux gratuit sur internet tient parfois de la gageure. Pour éviter de passer trop de temps :
http://www.macgamefiles.com/
http://www.happypenguin.org/
http://www.versiontracker.com/

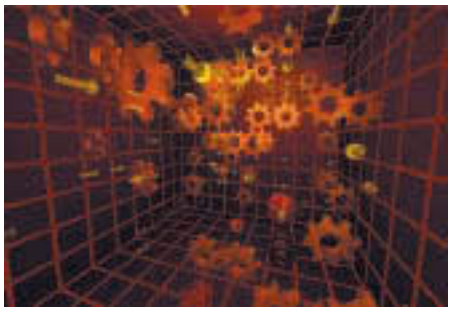
FROZEN BUBBLE • MAC OS 10.2.x
101, c'est le nombre de niveaux à affronter pour atteindre la félicité ! Les pingouins sont à l'honneur dans cette énième version de Bubble trouble. A la différence près qu'il est on ne plus sympathique et bigrement chronophage. Le principe reste le même ; du plafond, s'agglutinent de petites bulles de couleurs qui n'ont qu'une envie, atteindre le sol pour congeler à tout va ce qu'il y a sur l'écran. À l'aide d'un propulseur de bulles, votre pingouin aura la rude tâche de connecter un minimum de trois bulles d'une même couleur, afin de les faire tomber, jusqu'à la dernière bulle. La musique est agréable et les sons dans le ton. Un mode deux joueurs est disponible (sur un même écran, mais de réseau) et si cela ne suffit pas, un éditeur permet de concevoir très simplement ses propres niveaux. On demande seulement de pouvoir sauvegarder sa partie sous peine de jeter un froid à vos proches !
http://www.frozen-bubble.org/

FREECRAFT • MAC OS 10
Eh oui, encore de la stratégie ! Des passionnés se sont mis en tête de se refaire le moteur de Warcraft 2 pour le plaisir de tous. Actuellement Freecraft se présente comme la vitrine de ce moteur de jeu, permettant des parties en réseau (internet ou LAN). Graphiquement, on est encore loin du modèle, mais toutes les bonnes volontés sont les bienvenues.
http://freecraft.sourceforge.net/index.fr.html

INTELLIPACK 3 • MAC OS 9
Pour les grands nostalgiques du gros pixel carré qui tache l'écran, voici un petit ensemble de quatre jeux. A l'origine, des succès de la console d'Intellivision (années 80) : B -17 Bomber, Beauty & the Beast et Shark ! Shark ! et Minotaur. Du petit bonheur aux sonorités de vieux poêle crépitant.
http://www.intellivisionlives.com/downm3.shtml

EIGHTEGGEDFREAKS • MAC OS 9/10
Jeu promotionnel réalisé avec Shockwave pour le film du même nom (de grosses araignées velues envahissent une ville), Warner Bros propose de se frotter à ces vilaines bestioles sur deux niveaux de jeu. Un petit Doom-like classique de derrière les fagots qui demande un G3 à 300 Mzh minimum. Petit plus, il est possible également de télécharger des skins d'araignées géantes pour Quake 3 ou Unreal Tournament !
http://eightleggedfreaks.warnerbros.com/game.html

UDEVGAMES 2002 • MAC OS 9/10
Sous l'impulsion de Carlos Camacho, idevgames est devenu un incubateur de projets. Un lieu qui réunit les personnes motivées à la création de jeux vidéo sur Mac. Le site propose une bibliothèque d'images, de bruitages ainsi que des programmes pour comprendre et s'exercer à la programmation. Depuis 2001, l'équipe d'Idevgames lance un concours de création de jeux libres d'accès sous certaines conditions : un temps limité et pas moins de 10 mb. Les titres sont soumis au vote du public avec des dizaines de cadeaux à gagner (logiciels de création, programmation, livres etc.). 41 projets de jeux se sont bousculés au portillon afin d'accéder à la place d'honneur pour l'année 2002. Bien qu'ils aient tous le mérite d'avoir participé et programmé leur jeu, certains titres se démarquent pour leur originalité et leur qualité visuelle.
http://www.idevgames.com/content/contest.php?id=6&show_entries=1



PLANESHIFT • MAC OS X
Encore en développement, ce projet à la vocation d'être un jeu de rôle médiéval fantastique massivement multijoueur basé sur l'ambitieux moteur de jeu 3D « Crystal Space ». Les intentions affichées promettent un système de jeu assez vaste avec le choix entre douze races, la possibilité de bâtir son propre domaine ou encore l'utilisation de la magie. Avec le développement commercial d'Everquest pour Mac, si Planeshift parvient à remplir son prometteur cahier des charges, on ferait face à une alternative gratuite de très grande qualité.
http://www.planeshift.it/

DIVINE DIVINITY

Carlos Da cruz

EN attendant qu'Epic-Interactive termine le (trop) long portage d'Earth 2150, cette société allemande prépare une sortie inattendue et ce choix pourrait s'avérer une bonne nouvelle pour les amateurs de jeux d'aventure. Après un premier essais dans le genre avec Gorky 17, ce jeu à mi-chemin entre le jeu de rôle classique et le jeu d'action à la Diablo à remporté diverses récompenses. La trame principale n'est pas très originale, elle se résume vite à la délivrance du monde de Rivellon du sinistre seigneur du Chaos et des armées Orc, le jeu tire plus sa richesse d'une multitude de sous-quêtes et d'une durée de vie non négligeable. Quant au conte, c'est du médiéval fantastique qui s'inspire davantage de Tolkien que celui de Donjons§Dragons. L'interactivité entre le personnage et son environnement évolue selon les bonnes ou mauvaises actions de votre héros. Le système semble calqué à celui de Diablo dans le style des combats jusqu'à la gestion des objets et du personnage. Divine Divinity semble vouloir tirer parti du meilleur de ce qui a fait les grands succès des jeux de rôles sur micro, et vouloir aborder à la fois des joueurs pas forcément enthousiastes à lire un gros manuel de jeu (genre Baldur 's Gate) et des joueurs aguerris qui devraient trouver à boire et manger. Graphiquement, ça ne paie pas de mine, l'environnement est très coloré et les créatures plutôt bien dessinées, mais on est loin d'Icewind Dale, ce qui suppose une configuration assez modeste en regard des standards actuels. A l'heure où Dungeon Siege et Neverwinter Night font leur apparition, il reste à savoir si ce curieux mélange des genres saura trouver son public.
http://www.epic-interactive.com

LES SIMS

UNE VIE TRES EXTENSIVE

Annick Monte

Editeur : Aspyr
Configuration minimum (jeu de base): G3/233, 64 Mo de RAM, MacOS 8.1-9/10.x, carte graphique de 2 Mo.
Prix : 38 euros environ l'extension
Internet: http://www.apacabar.com/

VOICI bientôt trois ans que le phénomène Sims caracole en tête des ventes de jeux vidéo, qu'il s'agisse du jeu de base ou des disques additionnels... et pendant ces trois ans, j'avais réussi à échapper à l'épidémie en me shootant à Day of the Tentacle. Mais je ne voulais pas mourir idiote, aussi quand les add-on francisés ont débarqué dans la panière d'AVM et que le rédac' chef a claironné « kiqu'en veut ? », j'ai trouvé que l'occasion de rattraper mon retard était trop belle, je l'ai saisie au vol.

Après plusieurs heures de jeu passées à ramasser des emballages de chips, tirer des chasses d'eau et saluer des voisins à tue-tête, j'ai dû admettre que gérer le quotidien d'une bande de clones qui rêvassent sur le catalogue de La Redoute n'était exaltant qu'en théorie. Mais la pile de CD-rom me narguait, j'ai donc continué les tests.

Qu'en était-il donc de l'add-on n° 1, ironiquement baptisé « Les Sims, ça vous change la vie ». Sitôt installée, je relance le jeu et encaisse une première déconvenue, mon Sims ne reconnaît plus QuickTime 5, il lui faut le 4.1 et pas un autre. Ça commence bien, j'adore les logiciels programmés avec les pieds ! Quelques redémarrages plus tard, me revoilà. Alors, soyons honnête, dans cette extension, Maxis ne prétend pas apporter de modifications notables au jeu, mais juste des éléments destinés à prolonger sa durée de vie : vos Sims pourront donc choisir 5 nouvelles carrières professionnelles, varier un peu plus le style des constructions, s'acheter tout un tas d'horreurs décoratives et s'installer non plus dans un, mais cinq quartiers. Cependant, même pour un fan des Sims, convenons qu'il n'y a pas grand chose dans cette galette.

Passons au deuxième, je dis bien le deuxième, car il y a un ordre dans l'installa-

tion des add-on qu'il est souhaitable de respecter, n'essayez pas d'installer le 3e puis le 1er, vous courez au-devant de certains ennuis, car l'installeur change le nom du jeu au passage et déplace certains fichiers selon un ordre bien à lui. Le deuxième add-on s'intitule donc « Suprise -partie ». Sitôt installé on constate que le dossier des Sims a pris de l'embonpoint, pesant désormais aux alentours de 800 Mo. Si je dis que cette nouvelle extension n'apporte pas grand chose au jeu, on va me rétorquer que je suis bien difficile et n'ai vraiment rien compris à la magie des Sims, donc je ne le dirai pas. De nouveaux objets, encore et toujours, orientés autour du thème de la fête, comme le désopilant Taureau automatique, et l'extraordinaire feu de camp autour duquel vos Sims se réunissent pour gratter une vieille guitare acoustique et

griller de la guimauve ; et pour ceux qui veulent guincher, la justement nommée « cage à danser ».

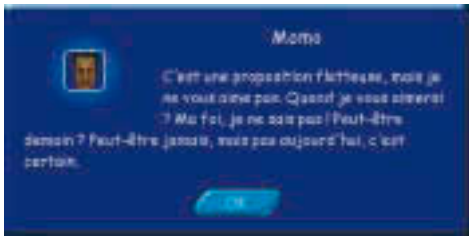
Quelques nouveaux personnages apparaissent également avec lesquels il n'est pas vraiment possible d'interagir (un mime, un animateur...) et l'ont peut désormais inviter (par téléphone) tous les Sims du coin à une petite sauterie ! Allez, j'avoue qu'à un certain moment j'ai bien ri, c'est quand ma

simette a pris une amende pour tapage nocturne, c'était bien fait pour elle, elle avait omis d'inviter tous les voisins du canton.

A nous le troisième add-on, l'installation se passe sans problème et me voilà maintenant avec un dossier des Sims ne pesant pas moins de 1,4 Go, si ce n'est pas de l'obésité, ça ! Je lance le jeu et là... que se passe-t-il ? Planté? Que nenni, le jeu formate les « coefficients domestiques » et autres données, et il lui faudra exactement 8 minutes pour se charger, je rappelle que ce n'est pas Nascar 2002 que je teste, mais un add-on des Sims. La suite ira de même, ramant effroyablement malgré des options réglées au minimum. Dommage, car parmi ces trois extensions, « Et plus si affinités…» est celle qui apporte le plus de nouveautés, avec la possibilité d'enfin aller voir plus loin que son lopin de terre en allant au centre-ville (50$ le trajet en taxi), ce qui permet de dépenser ses pépettes dans quelques lieux de perdition. Les interactions avec les autres personnages, tournant autour du flirt, sont également un peu plus riches. On notera qu'il est aussi possible de construire de nouveaux éléments dans la ville. Mais le système de jeu reste assez lourd, notamment le passage entre les différents modes : carte, ville, construction, vie.

Deux autres extensions ont été portées sur Mac, « Vacation » et « Unleashed », on peut sans grand risque d'erreur prévoir que celles-ci ne modifient pas plus le jeu que les précédentes mais contribuent à l'alourdir, un jeu dont le moteur est devenu poussif et le gameplay lancinant, et qui aurait bien besoin de passer en version 2.

Enfin, pour conclure, méditons cette petite phrase tirée du manuel : « C'est un jeu Maxis, il n'y a rien à gagner. » Certes, mais il y a beaucoup à dépenser, car 45 euros + 5 x 38 euros, ce n'est pas mal pour un seul jeu !



CODES DE JEUX

NO ONES LIVE FOR EVER

Durant le jeu, pressez la touche « T », tapez l'un des codes suivants puis « Retour » :

mpimyourfather - mode invincible
mpwegotdeathstar - obtenir une infinie de munitions
mpkingoftehmonstars - obtenir toutes les armes et le plein de munitions
mpmaphole - compléter la mission
mpdrdentz - obtenir un maximum de vie
mpwonderbra - armure au taux maximum
mpyoulooklikeyouneedamonkey - obtenir toutes les options pour l'armure
mpgoattech - mise à jour de toutes les armes
mpasscam - vue à la 3ème personne
mprosebud - obtenir un « scooter des neiges »
mpbuild - voir l'architecture du jeu
mpmilked - sortir du jeu
mpflowerpower - mode Paintball
mpexorbitantamounts - mode gore

JEIDI NIGHT II

Pressez la touche « ~ » et « SHIFT » simultanément pour ouvrir la console. Puis tapez soit « devmapall » ou « helpusobi 1 » et pressez « retour ». Vous pouvez ensuite entrer les codes de jeux. Pour finir, pressez à nouveau la touche « ~ ». Notez que les codes doivent être tapés en majuscule.

DEVMAPALL

setmindtrick 4 - vous pouvez contrôler en usant la Force sur lui.
god - mode dieu
noclip - traverser les murs
give all - pour obtenir toutes les armes, la vitalité et le bouclier au maximum
give health - obtenir la vitalité au maximum
give ammo - obtenir le bouclier au maximum
give <X> <#> - X représente l'objet et # sa quantité
setForceAll 3 - obtenir tous les pouvoirs de la Force
g_saberRealisticCombat 1 - voir le démembrement quand vous utilisez le sabre laser

HELPUSOBI 1

saberColor <couleur> - changer la couleur du sabre laser de Grant Katarn en rouge, orange, jaune, vert, bleu ou pourpre
drive_atst - conduire un AT-ST
fly_xwing - piloter un X-wing
setForceGrip <1-3> - donne la force d'étreinte parmi les trois niveaux
setForceHeal <1-3> - donne la Force de vie
setForceJump <1-3> - donne la Force du saut
setForceLightning <1-3> - donne la Force de lumière
setForcePull <1-3> - donne la Force d'attraction
setForcePush <1-3> - donne la Force du poussé
setForceSpeed <1-3> - donne la Force de la rapidité
setMindTrick <1-3> - donne la Force d'illusion
setSaberDefense <1-3> - donne l'habilité de la défense au sabre laser
setSaberOffense <1-3> - donne l'habilité de l'attaque au sabre laser
setSaberThrow <1-3> - donne l'habilité à tourner avec le sabre laser
timescale 5 - ralentir le jeu
timescale 2 - accélérer le jeu

LA CHASSE AUX DRIVERS

Guillaume Conte

DEPUIS l'arrivée de MacOSX, la chasse aux drivers est devenue monnaie courante sur notre plate-forme. Entre les fabricants qui fournissent des drivers pour ce qui les arrange, les drivers génériques fournis par Apple et les drivers développés par des tiers, c'est de plus en plus difficile de s'y retrouver. Alors pour la peine, je m'en vais essayer de vous éclairer un peu.

La première bonne chose à faire est de passer sous Jaguar, et de préférence en version X. 2.3. Cette version apporte certes les drivers TouchSense pour le retour de force, mais elle possède aussi une meilleure gestion des périphériques HID.

Pour tous les jeux qui gèrent les périphériques HiD, vous ne devez normalement pas avoir besoin du moindre driver extérieur, à condition bien sûr que votre matériel soit assez récent. Dans OSX.0 et OSX.1, le support des joysticks et autres gamepads est assez calamiteux. Certains périphériques HID peuvent donc ne pas être pris en compte. Il faut alors avoir recourt à USB Overdrive X, et encore, cela ne marche pas à tous les coups. De plus, seuls les souris et les GamePads sont gérés par USB Overdrive X.

Ensuite, les jeux qui supportent directement les périphériques HiD, c'est bien beau, mais il y en a toute une floppée que n'incorpore pas cette fonction. Heureusement pour nous, il existe le shareware pour palier à cette carence : GamePad Compagnion. Il permet de faire correspondre les touches de vos périphériques HiD aux touches du clavier et de la souris. De cette façon, vous pouvez utiliser vos périphériques dans tous les jeux, et même dans Classic. Cela peut aussi vous permettre de gruger lorsque votre joystick n'est pas bien reconnu avec les drivers génériques.

En gros, si vous êtes sous MacOSX.2 et que vous achetez un joystick neuf, vous êtes sûr de pouvoir l'utiliser à 99 % des cas sans rien avoir à rajouter, si ce n'est GamePad Compagnion pour les vieux jeux et les émulateurs. Pour les vieux périphériques, c'est un peu plus... compliqué.

http://www.apple.com - mise a jour osx.2.3
http://www.usboverdrive.com
http://www.carvware.com/

RETOUR DE FORCE

Guillaume Conte

QU'EST-CE que le Force Feedback ? Ou encore, puisque nous sommes dans une publication francophone, qu'est-ce que le retour de force ? Eh bien, c'est très simple : le principe de cette technologie développée par Immersion Corporation est de faire ressentir au joueur ce qui se passe à l'écran via ses périphériques de jeux. Pour cela différentes composantes logicielles font agir des moteurs dans vos manettes et autres joysticks pour les faire vibrer, ou pour opposer une résistance à vos actions. Bienvenu dans le monde des jeux interactifs !

Le retour de force est tout neuf sur Mac, puisqu'il a fallu attendre l'arrivée de MacOSX.2.3 pour enfin profiter d'une véritable implémentation des technologies TouchSense d'Immersion Corp. Désormais, quasiment tous les périphériques à retour de force certifié par Immersion Corp sont compatibles Macintosh, ce qui nous ouvre une porte sur un très large choix de matériels de toutes les marques (Logitech, MacAlly, Thrustmaster, Saitek, etc.).

Cependant, à l'heure actuelle, l'utilisation du retour de force est encore loin d'être très développée sur notre plate-forme, puisque seulement trois jeux tirent partie de cette technologie : F1 Championship 2000, Nascar Racing 2002 et Virtual Grand Prix 2 (démo). En effet, il est nécessaire que les développeurs rajoutent les fonctions ad hoc dans leurs jeux pour prendre en compte la gestion du retour de force. Mais soyez rassurés, plus ou moins tous les jeux à venir en profiteront, et c'est tant mieux. Attention toutefois au joystick elbow !

http://www.immersion.com/

WORMS BLAST

UN ASTICOT A L'EAU

Carlos Da Cruz

Editeur : Ubi Soft et Feral
Configuration minimum : G3/333, 64 Mo de RAM, MacOS 9.1/10.1.3, 500 Mo de disque dur, carte graphique Open GL de 8 Mo.
Prix : 40 euros environ
Internet: http://www.feral.co.uk/

CONCOCTÉ par une équipe dont le sadisme n'a d'égale que le plaisir de nous amuser, Worms Blast entraîne les téméraires dans un petit monde plein d'énigmes tordues. Grâce à une panoplie de créatures aux allures de pokémons entrés dans la dissidence dont six sont d'ores et déjà disponibles. Quant aux autres, il faudra les débusquer en parcourant la carte des énigmes. Une bonne idée qui fait interagir les modes de jeu entre eux pour en profiter pleinement. Le jeu se passe uniquement sur l'eau, et donne prétexte à toutes sortes de péripéties aquatiques. Du ciel, descendent des blocs de couleurs et à l'aide d'un bateau et d'un bazooka, il s'agira selon le défi d'éliminer une ou plusieurs sortes de blocs. A première vue, la tâche semble facile, mais c'est sans compter sur quelques « subtilités » qui en feront ramer plus d'un ! On se tortille comme un beau diable pour se dépatouiller des temps limités en évitant au passage quelques menus objets qui dégringolent sur le crâne de la pauvre bestiole et gare aux tirs manqués ! Avec son ambiance de Tex Avery shooté aux mangas, WB fait plaisir à voir et à entendre.

Son autre grand intérêt est le mode à deux joueurs qui fournit une belle panoplie d'options vicelardes ; du calmar géant aux chutes de météorites, il y aura de quoi faire pour tenter de rester à flot. On peut également embêter son voisin avec quelques tirs bien inspirés.

Sans conteste, Team 17 a fignolé un petit bijou de joyeuseté et Worms Blast devrait devenir le jeu qu'il faudra amener à chaque Lan organisé. Pour chipoter, la gestion de la souris n'est pas reconnue et une manette de jeu est rudement conseillée pour profiter pleinement du mode énigmes ou défis. Curieusement, la configuration ne reconnaît pas toutes les touches.

TWINS CARDS • MAC OS 9/10

Twins Cards est un jeu basé sur la mémoire : 22 paires de cartes sont mélangées, puis masquées : à vous de les reconstituer. Le principe est simple mais accrocheur et, pour corser le tout, le nombre d'essais infructueux est limité. Si ceci ne pose pas de problème en mode facile, il en va autrement en difficulté maximale. Comme toujours avec DanLab, les graphismes sont très soignés et les illustrations des cartes mignonnes. Cependant, le jeu s'avère vite lassant du fait d'une certaine répétitivité, de l'absence de mode multijoueurs et de l'impossibilité de modifier le nombre de cartes.
Toutefois vu son prix, il est gratuit, Twins Cards gagne notre sympathie et saura divertir petits et grands.
http://www.danlabgames.com/index.php

GOBAN • MAC OS 10

Les jeux de Go gratuit sont légion, mais Goban (sous licence GNU) se distingue par un joli visuel et quelques options telles que le mode réseau, les règles du jeu incorporées pour s'y familiariser. Pour les joueurs tournant sous Mac Os 9, une page internet réunit une bonne partie des jeux de Go gratuit.
http://sente.epfl.ch/software/goban/
http://tactigo.free.fr/shodan/MacA.html

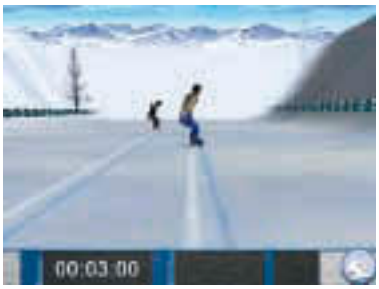
SLOPE RIDER

Corentin orsini

CE jeu de glisse vous propose dix montagnes sur lesquelles rider. Chaque parcours permet de choisir deux modes de jeu : « Alpin », dans lequel vous ferez la course contre un adversaire géré par l'ordinateur et « Freestyle », où, seul, il faut effectuer le maximum de figures techniques (tricks) pour gagner des points. Les pistes sont assez diversifiées, et on ne s'ennuie pas trop. D'autant plus que le moteur graphique, se rapprochant de celui des jeux signés Bugdom, n'est pas mauvais.

En effet, les décors sont très colorés, et les obstacles sont comme « posés » sur le terrain, ce qui ôte son réalisme au jeu, certes, mais permet de nous distraire un peu plus. Le rider (snowboardeur) répond bien aux commandes, il est juste un peu difficile à prendre en main au début. Pour les tricks, si ce n'est pas du niveau d'un Tony Hawk cela reste toutefois satisfaisant. Le système du jeu est similaire, avec seulement une touche de grab (le fait d'attraper sa planche avec la main), couplée aux directions. Néanmoins, on peut regretter qu'il n'y ait pas de tricks spéciaux, rapportant plus de points.

Une autre petite déception se trouve au niveau des grinds (la glisse sur les barres de fer), en effet, quelle que soit la position du rider sur le rail, le trick sera considéré comme étant toujours le même, sans rapporter plus de points, et calculé seulement sur la durée passée sur le rail, qui excède rarement une seconde. On aurait aimé une prise en compte de la position du snowboardeur sur la barre, car il est plus difficile de l'aborder de dos, ou de biais, que de face. Hélas, le jeu multijoueur en écran splitté ou en réseau local n'existe pas, on peut jouer uniquement contre un joueur géré par l'IA de votre mac, mais il ne faut pas trop en demander à un shareware, qui, somme toute, permet de s'amuser agréablement, et sans aucun bug.



Editeur : Monte Boyde Interactive
Configuration minimum : G3/255 (!), MacOS 9.0/10.x, carte graphique Open GL de 8 Mo.
Prix : 15 euros environ
Internet: http://www.viper.net.au/~yodashut/

CARTES FLASHABLES

Guillaume Conte

LA distribution des cartes graphiques Mac en France est catastrophique. Mais si vous êtes un petit peu bidouilleur, il y a moyen d'améliorer votre quotidien et de gamer à moindres frais : le Flash !

Trois types de cartes graphiques PC sont adaptables au Mac. Il s'agit des GeForce 2 MX, des GeForce 3, et des ATI RADEON 8500. Il existerait aussi un moyen de flasher des GeForce 4, mais cela demanderait une bidouille hardware sur laquelle je n'ai pu obtenir aucune information probante. Je m'en tiendrai donc aux trois autres cartes.

Dans le cas des GeForce 2 MX il est possible de flasher des modèles AGP et des modèles PCI (elles ne fonctionnent que dans les PowerMac G3 blanc-bleu et ultérieurs). Une liste des cartes GeForce 2 MX flashable, ou non, a été établie sur le site MacGeforce. À consulter absolument avant de tenter l'expérience. Vous y trouverez aussi les procédures pour flasher, les utilitaires nécessaires, et les différentes ROMs disponibles. Pour les GeForce 3, vous pouvez vous rapporter au numéro 21 d'A Vos Mac pour la procédure de flash, ou suivre la même que pour les GeForce 2 Mx. Tous les utilitaires et autres ROMs sont aussi disponibles sur le site de MacGeforce. Attention toutefois, seules les GeForce 3 sont flashables. Pas les GeForce 3 Ti.

Les modèles les plus intéressants à flasher sont certainement les ATI RADEON 8500. Elles sont performantes, peu chères et encore assez facilement trouvables. Pour les flasher il vous faut tout simplement utiliser l'utilitaire officiel de flash d'ATI, et une ROM Mac.

Si vous éprouvez des problèmes dans vos tentatives, vous pouvez toujours aller consulter le forum d'Xlr8yourmac.com ou de MacBidouille.com.

http://www.cybercoment.com/macgeforce.htm

ATI RADEON 9000 PRO

Guillaume Conte

Editeur : ATI
Configuration : G4 AGP, MacOS 10.x
Prix : 220 euros
Internet: http://www.ati.com/

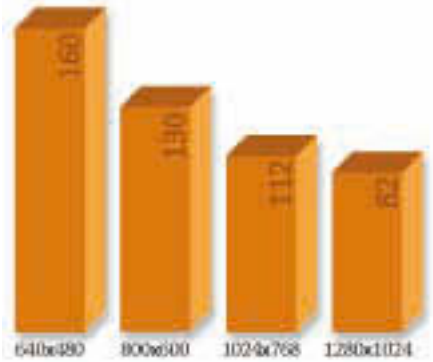
ATI a pris ce que l'on peut appeler un sacré revers lors de sa période ATI 128 - RADEON première du nom. Mais depuis l'arrivée de la RADEON 8500, ils ont remonté la pente, et menacent plus que sérieusement NVIDIA avec une gamme étendue de cartes graphiques performantes. Il y en a pour tous les goûts, sauf sur Mac, où nous sommes limités à certains modèles dont la RADEON 9000 Pro.

Contrairement à ce que pourrait laisser présager sa dénomination, la RADEON 9000 Pro n'est pas un modèle supérieur à la RADEON 8500. C'est au contraire une version légèrement bridée, car elle n'embarque qu'une unité de texture par pixel pipeline.

La RADEON 9000 Pro dispose de 64 Mo de DDR-Ram. Le chipset 3D et la mémoire vidéo sont cadencés à 275 Mhz, tout comme pour la RADEON 8500. Question 2D, la carte est dotée de deux RAMDAC à 400 Mhz, ce qui permet un affichage jusqu'en 1920x1200 sur deux écrans branchés sur la carte grâce au connecteur ADC et au connecteur DVI (il y a un adaptateur DVI-VGA). Pour compléter le tout, le RADEON 9000 Pro fait de la décompression MPEG 2 en hardware.

Du côté de la 3D, la RADEON 9000 Pro est ce que l'on peut considérer comme une carte d'entrée de gamme. Elle est cependant très complète. En effet, comme sa grande soeur, elle supporte le T & L, les smartshaders (pixel et vertex shaders en version 1.1 et 1.4), le smoothvision (fsaa et anisotropic filtering), et le TruForm. Elle est aussi dotée de la technologie Hydra II de réduction des besoins en bande passante.

En condition réelle, on peut noter que la carte donne des résultats plus que satisfaisants avec tous les jeux disponibles pour le moment sur Mac, à condition bien entendu d'avoir une machine capable de l'exploiter. Elle se positionne entre la GeForce 4 MX 460 et la Radeon 8500. Pour benchmarks Q3 (pour faire un zoli graphique qui va bien avec la maquette) toutes options a fond dans Q3 / G4 DDR bi-ghz + 256 Mo de DDR.



vous donner un ordre d'idées de ses performances, vous pouvez consulter le graphique réalisé après la série de Benchmarks que nous avons effectuée avec le jeu Quake 3 : Arena.

Pour ce qui est de la qualité d'affichage, c'est très bon : couleurs chatoyantes, très bon contraste, algorithmes pour le FSAA et l'Anisotropic Filtering de bonne qualité et très performants.

Cette carte qui ne tape pas dans la haute performance, offre un excellent rapport qualité-prix, et peut servir de mettre à jour de façon sensée de nombreux PowerMac G4.

CODES DE JEUX

THE FEEBLE FILES

A proprement parler, il n'y a pas de codes pour ce jeu. Par contre en cherchant bien dans le premier cédérom du jeu, vous devriez trouver un dossier nommé « Spoiler » qui contient un fichier texte avec la solution complète du jeu en anglais. Il s'y trouve également des fichiers de sauvegarde du jeu qui permettent de franchir les quelques moments délicats du jeu.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Pour activer les codes, vous devez placer Lara Croft face au nord

Médecine infinie - allez à l'inventaire et sélectionnez le petit paquet de médecine (medkit), puis pressez les touches G, U, N et S en même temps.

Toutes les armes - il faut tout d'abord effectuer le code précédent. Fermez et rouvrez l'inventaire. Sélectionnez le medkit le plus grand et pressez en même temps les touches W, E, A, P, O, N et S.

Passer au niveau suivant- ouvrez l'inventaire et sélectionnez « Load game ». Pressez en même temps les touches H, E, L et P. Refermez l'inventaire.

WINGMAN CORDLESS

Guillaume Conte

AVEC l'arrivée des drivers TouchSense dans MacOSX.2.3, on peut enfin profiter de la totalité de la gamme de gamepads de Logitech. Celle-ci compte en son sein un fameux représentant du savoir-faire de cette société suisse : Le WingMan Cordless. Laissez-moi vous montrer pourquoi.

Le WingMan Cordless de Logitech possède une ligne épurée. Franchement, pour un gamepad, il a de la gueule. Et ce design finement travaillé ne nuit aucunement à la prise en main. C'est tout le contraire. Le gamepad tient très bien en main et les neuf boutons tombent parfaitement sous les doigts. De plus, les plastiques utilisés sont d'excellente qualité, ce qui procure un contact très agréable, et une impression de solidité.

Cette manette de jeu est un modèle à retour de force, ou plutôt à vibrations. Les deux moteurs utilisés sont particulièrement légers, mais renvoient de sacrées secousses. C'est très sympa pour les jeux de course comme Nascar 2002. On sent les changements de vitesse, la dérive de la voiture, et le tout sans temps de latence indésirable du fait de sa technologie sans fil à 2,4 Ghz. La même réactivité qu'avec un gamepad normal, mais sans fil pour gêner. Que demander de plus ?

Les seuls petits défauts que l'on puisse trouver dans ce gamepad sont un bouton analogique un peu délicat à utiliser, et la relative mollesse des deux joysticks analogiques. On ne peut même pas critiquer l'autonomie de la manette, vu qu'elle est excellente. Bref, vous l'aurez compris, cette manette est vraiment une valeur sûre.

Wingman (Logitech cordless), nécessite un port USB.
Prix: 59,99 euros

MOMO RACING

Guillaume Conte

LA marque MOMO est très connue des amateurs de sport automobile, et autres Tuners. Ils sont à l'origine de toute une gamme de volants de très grande qualité, et fournissent certaines écuries de Formule 1. Alors lorsque Logitech et MOMO s'associent pour faire un volant à retour de force, ça fait des étincelles.

Grâce à son système d'attache, le volant MOMO Racing est extrêmement stable sur toutes les tables. Le pédalier l'est un peu moins, mais il n'y aura aucun problème si vous l'utilisez normalement.

L'ensemble est assez massif, et les matériaux sont généralement de très bonne qualité. Il n'y a que les pédales et le levier de vitesse séquentiel qui ont tendance à légèrement se tordre. Il faut donc faire un minimum attention en jouant.

Le volant pour sa part est recouvert d'un excellent revêtement. Sa forme étudiée par MOMO fait qu'il tient parfaitement en main, et même après plusieurs heures de jeu, vous n'avez pas les mains moites ! Le volant à un angle de rotation de 240° ce qui est plus que confortable, et les roulements à billes sur lesquels il est monté ne font pas le moindre bruit.

S'il y a un point où le MOMO Racing est très performant, c'est bien pour la gestion du retour de force. Ses moteurs sont parfaitement étudiés, et vous font ressentir tout ce qui se passe à l'écran. C'est vraiment bluffant. De plus, il est d'une précision excellente en tous points. Avec ce volant, si vous êtes dans le fossé, c'est de votre faute !

Ce modèle de volant à retour de force se démarque aussi par son rapport qualité-prix. Il fait partie des volants les moins chers, et il rivalise avec toute la concurrence.

Volant Logitech Momo Force Racing.
Prix constaté: 129 euros

FREEDOM 2.4

Guillaume Conte

LA mode chez Logitech est au sans-fil, et au vu des performances de leur technologie à 2,4 Ghz, ce n'est pas nous qui allons nous en plaindre. Allez, dans la famille Cordless, j'appelle le Joystick !

Le modèle Freedom 2.4 est doté d'une base en forme de trépied. Il est légèrement lesté, et possède de bons grips, ce qui lui confère une stabilité très satisfaisante sur toute surface : plastique, bois, verre ou encore tissus. Vous pouvez mettre jusqu'à six mètres de distance entre la base et le joystick, alors profitez-en pour soulager vos yeux en vous reculant par rapport à l'écran, et en le positionnant sur vos genoux.

Pour ce qui est de la qualité de matériaux, je n'ai qu'une chose à dire. Logitech ! C'est du solide, et le contact est des plus agréable. Du côté de l'ergonomie, c'est du tout bon. Les boutons sont placés d'excellente manière, et ceux de la base sont assez facilement accessibles. Attention toutefois, le Freedom 2.4 n'est pas du tout adapté aux gauchers.

Du côté des performances, ce joystick n'est pas en reste. Il n'y a pas de temps de latence, et tous les axes sont d'une précision exemplaire (X, Y et Z !). Le slider est par contre un peu petit et offre une résistance quelque peu exagérée.

Au niveau des drivers, il est parfaitement reconnu par les jeux MacOSX, et USB Overdrive fera le travail pour vous sous MacOS9. En fait, tout ce qui manque à ce formidable Joystick, c'est le retour de force.

Freedom 2.4 (Logitech cordless), nécessite un port USB.
Prix: 79,99 euros

GREEN MACHINE • MAC OS 10
En hommage à la console Neo Geo et à ses quelques titres phares (Metal Slug). Ce moteur a l'ambition de produire les outils nécessaires pour des jeux d'actions 2D avec défilement horizontal. Une démo montre un jeu réalisé avec ce logiciel. La configuration demandée est disproportionnée par rapport à ce type de jeux (G4 à 800 Mzh !!). SHAREWARE
http://www.sawbladesoftware.com/

DIMENSION 3 • MAC OS 10 • FREEWARE
A l'origine, un outil pour la réalisation du shareware « Tanks of Terror », son auteur Brian Bames a ensuite offert ses outils à la communauté Mac. Le moteur gratuit est assez basic mais n'est pas dénué d'intérêt. Le site d'Idevgames héberge un forum.
http://my.voyager.net/~ggadwa/klink/index.html

TNT BASIC • MAC OS 8.6/10
Logiciel de programmation conçu spécialement pour la création de jeux vidéo 2D sur Mac. Un tutoriel pour « réaliser un jeu en 60 minutes », permet de faire ses premières armes. Pour les ambitieux, les jeux de Danlab Games sont des exemples réussis.
http://www.tntbasic.com/

CRYSTAL SPACE • MAC OS 10
Ce projet open source phénoménal qui concurrence bien des moteurs 3D commerciaux n'est rien de moins qu'un outil professionnel pour la création de jeux en 3D.internet.
http://crystal.sourceforge.net/

MINI ENTRETIEN

DANIEL LABRIET DE DANLAB

Carlos Da Cruz

Tout d'abord les présentations et vos expériences professionnelles dans le domaine ludique ?

Donc, je m'appelle Labriet Daniel. J'habite près de Metz et j'ai 27 ans. En fait je n'ai aucune expérience professionnelle dans le domaine ludique. J'ai déjà eu des propositions pour travailler dans une entreprise de création de jeux sur Gameboy mais cela ne s'est pas fait pour diverses raisons et surtout une désorganisation de la part de cette société. J'ai fait des études pour travailler dans la publicité et les métiers de la publication. Aujourd'hui je travaille dans un studio de création web mais j'ai l'intention de créer mon entreprise en mai : DanlabG

TNT Basic est votre logiciel de programmation, pourquoi avoir choisi celui-ci au lieu d'un autre comme Real Basic par exemple ?

J'ai découvert la programmation à 11 ans sur un VG5000 de Philips... Puis j'ai programmé avec Amos basic quelques jeux sur Amiga : Amiwalé, Cross Country, Zubercheuny. Par besoin professionnel j'ai acheté un G3 bleu blanc que j'utilise toujours. J'ai fait le tour de tous les langages de programmation et par élimination j'en ai choisi un... TNT basic. C'est le seul langage qui rassemble tout ce dont j'ai besoin... rapidité, simplicité. Ce langage est très inspiré d'Amos basic donc je n'ai eu aucun mal à créer mon premier jeu, OWARI. Pour moi Real basic n'est pas un langage pour créer des jeux vidéo avec sprite car trop lent.

Par contre, Futurbasic me semble très prometteur et j'attends que l'éditeur soit « carbonisé ».

Au fil des jeux, Danlab acquiert une originalité graphique qui le distingue de la masse, à quoi attribuez-vous cette « patine » ?

Je ne me considère pas comme un programmeur mais plutôt comme un graphiste. De plus, j'ai la chance de faire la programmation et les graphismes donc je fais toute l'intégration moi même ce qui me permet d'avoir une logique unique. Le problème de la plupart des jeux shareware, c'est qu'ils sont faits par des programmeurs... et en général un bon programmeur fait un très mauvais graphiste (très très). Mais il y a du changement... et l'on commence de plus en plus a voir de bons produits depuis que MacOS X a attiré une pléiade de créatifs.

JEUX COLDSTONE

Carlos Da Cruz

UNE des forces d'internet est sa capacité à réunir autour d'un même projet, des personnes d'horizons différents. Pour cela, des outils adaptés à ces besoins nouveaux sont nécessaires. Parmi ceux là, Coldstone a une place plutôt unique. A la base, un outil complet qui ne demande pas des compétences en programmation approfondit grâce à son interface graphique. On se focalise ainsi mieux sur l'aspect graphique et le scénario. Des témoignages recueillis s'accordent sur sa simplicité d'utilisation pour des programmeurs. Bien que Beenox démontre que ce moteur peut faire plus, Coldstone est bel et bien estampillé comme un moteur pour jeux d'aventure et les projets mis en chantier vont tous dans ce sens.

Parmi eux, on peut y distinguer grosso modo deux catégories. La première entre en droite ligne dans l'univers de « Pillar of Garendall » (voir notre hors-série jeux Mac), enrichissant ce classique jeu médiéval fantastique de nouvelles quêtes et personnages ou utilisant les bibliothèques d'images

pour construire un univers particulier sans recourir à un long travail de modelage graphique. Des « plug-ins » plus communément nommés dans ces cas.

La seconde catégorie met en place un imaginaire original et demande un travail graphique bien plus conséquent. Par exemple, « Call of Shadow » narre l'aventure d'un détective qui reçoit l'appel téléphonique de sa femme, assassinée peu de temps auparavant. Un parfum sulfureux de « Silent Hill » n'est-il pas ? Dans un autre domaine, un temple maya est le lieu inquiétant pour une exploration prudente, celui-ci montre qu'en combinant une ambiance graphique à la Baldur 's Gate, Coldstone est

http://www.ambrosiaSW.com
http://darkrising.free.fr
http://www.digitalrain.org/call_of_shadows/
http://home.wanadoo.nl/wim48/
http://www.eagle-eye.ch.vu/

capable d'imiter le meilleur. Le français Dark Rising prend le contre-pied des productions inspirées de La légende de Zelda, puisque le méchant ce n'est pas l'autre, c'est vous ! Ou encore l'allemand avec son énigmatique Thryroon réalisé avec Cinema 4D prévu pour 2004 ! Si cela vous tente, le site d'Ambrosia Software accueille un forum où d'autres projets recherchent des talents.

GHOST RECON

ET DESERT SIEGE

Arnaud Mollard

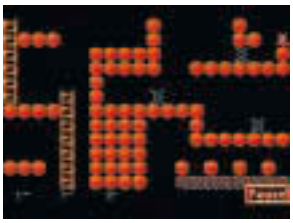
Editeur : Aspyr Media
Configuration minimum : G3/500, 256 Mo de RAM, MacOS 9.1/10.1.3, 1 Go de disque dur, carte graphique Open GL de 16 Mo.
Prix : 55 euros environ
Internet: http://www.apacabar.com

LA suite tant attendue de Rainbow Six (voir AVM n° 7) et de Rogue Spear est enfin disponible sur Mac accompagnée de son extension Desert Siege. On vous propose cette fois encore de prendre la tête d'un commando afin de réussir quand la diplomatie ne peut plus rien ! Dans Ghost Recon, la Russie est tombée sous le joug d'ultranationalistes bien décidés à restaurer le rideau de fer. Dans Desert Siege, la pression accumulée après 60 ans de conflits s'apprête à exploser depuis que l'Ethiopie a envahi l'Erythrée menaçant une voie d'approvisionnement vitale dans la Mer Rouge. A vous de jouer et de sauver la situation géopolitique en crise !Cette fois, l'action se passe aux côtés des Bérets Verts américains. Vous êtes en plein territoire ennemi, soyez aussi discret qu'un fantôme ! Pas de plan de préparation, tout s'improvise sur le terrain. Il faut faire vite et bien. Vos objectifs sont précis et variés : aider quelques casques bleus sous le feu ennemi, détruire des structures stratégiques comme des ponts, libérer des otages ou capturer des chefs de clans... Ce que l'on vous demande est simple, soldat ! Vous arrivez, vous remplissez votre mission et vous repartez, vous et votre équipe au complet, exécution ! Ce jeu d'action est au top au niveau du réalisme. Une balle et ça sent le sapin pour vous ! Tirer en courant ou foncer dans le tas ? T'as trop regardé la télé fiston ! Ici chaque pas, chaque déplacement est à calculer ! Vous avancez... très bien ! Mais avez-vous au moins prévu quelqu'un pour vous couvrir ? Avez-vous prévu qu'un sniper ennemi se trouvait à votre droite, sur la colline d'en face, caché derrière un arbre, et qu'un char ennemi vous arrivait droit dessus? Graphiquement le jeu est superbe. On s'y laisse prendre d'autant plus que le mode multijoueurs, accessible aussi via GameRanger (voir AVM n° 18 et www.gameranger.com), est plutôt bien fait. Un seul mot d'ordre : « Go... Go... Go !

FOXCHANGE

LE CHAT ET LE RENARD

Annick Monte



LES nostalgiques de Dig Dug et autre Boulder-dash trouveront certainement à se régaler parmi les partagiciels réalisés par Foxchange : cinq titres jouant des variations autour de ces célèbres classiques.

Le principe qui mêle donc dextérité et réflexion destine ces jeux à un très large public, d'autant plus que les héros sont de petites bêtes tout à fait charmantes, à l'instar Simon le petit renard, ce qui plaira probablement aux plus jeunes. Tous ces jeux se dirigent au clavier de façon assez maniable, de plus, et bien que leur concept soit un peu éculé, Foxchange fait montre d'une bonne dose d'inventivité dans le design des niveaux et de beaucoup humour, notamment en matière de méchants.

On appréciera également le menu « Cheat » qui permet de jouer l'intégralité des tableaux sans rester bêtement coincé sur l'un d'entre eux; il n'est en revanche pas possible d'enregistrer une partie en cours.

Concernant la réalisation graphique, elle n'est pas d'égale qualité pour tous les titres, le dernier en date, Cave Dig, se détache nettement du lot en offrant de très jolis tableaux, Crystal Rock ou Cave Fox sont un peu plus datés.

Signalons en outre cette offre promotionnelle à destination des joueurs payant leur licence d'Escape Beyond 2001 qui se voient offrir l'ensemble des 5 jeux gratuits.

Crystal Rock, Cave Fox, Escape Beyond, Mr Cat's Quest et Cave Dig 3 et X, partagiciels à 10$ réalisés par FoxChange
http://www.foxchange.com

CODES DE JEUX

ALIENS VS PREDATOR

Pour activer les codes de jeux, ouvrez l'application « Aliens vs Predator cheat ». Durant la partie, activez la console et tapez les codes suivant en majuscule :

GOD - invulnérabilité
GIMME_CHARGE - restaure le bouclier lorsque que l'on joue avec le Predator
GIVEALLWEAPONS - pour obtenir toutes les armes et les munitions lorsque l'on joue au Marine ou au Predator. A user avec modération sous peine de plantage
ALIENBOT - faire apparaître un Alien
MARINEBOT - faire apparaître un Marine
PREDOBOT - faire apparaître un predator
PREDALIENBOT - faire apparaître un hybride Alien-Predator
PRAETORIANBOT - faire apparaître un Alien prétorien
XENOBORG - faire apparaître un Xenoborg

RETURN TO CASTLE WOLFESTEIN

Double-cliquez sur le jeu et maintenez la touche « SHIFT » appuyée. Une fenêtre apparaîtra. Tapez le code suivant « +set sv_cheats 1 ». Puis durant une partie faites une sauvegarde et ouvrez la console via la touche « <> ». Tapez le code suivant « /killserver ». La partie quitte instantanément. Ouvrez la partie enregistrée et par la console, tapez les codes.
S'ils ne s'activent pas. Retapez dans la console « set sv_cheats 1 » (sans le +) en minuscule, validez et réessayez un de codes. A chaque fois que vous activez la console, il vous faudra taper d'abord activer le mode triche avant d'écrire les codes :

/god - mode dieu
/notarget - l'IA des ennemis est désactivé
/give all - obtenir toutes les armes et munitions
/give armor - obtenir 100 points d'armure
/give ammo - obtenir un max de munitions pour l'arme utilisée
/give health - obtenir 100 points de vie
/set give health amount - pour obtenir des points de vie
/noclip - mode passe muraille
/nofatigue - ne jamais être fatigué
/quit - quitter le jeu
/kill - tuer son personnage
/cg_thirdperson 1 - avoir une vue à la troisième personne
/cg_thirdperson 0 - désactiver la vue à la troisième personne

GHOST RECON

Durant la partie, activez la console par la touche « entrée » de votre pad numérique. Tapez les codes suivants et validez. Pour fermer la console, pressez la touche « ESC ».

superman - rend votre personnage invincible
teamsuperman - rend votre équipe invincible
shadow - rend votre personnage invisible
teamshadow - rend votre équipe invisible
ammo - pour obtenir une infinité de munitions
refil - recharge l'inventaire de votre personnage
autowin - pour une victoire immédiate

Mémoire moins onéreuse

CHERCHEZ bien sur le net, en tapant par exemple «xMo + acheter + le type de mémoire » sur un moteur de recherche type google, page France, et vous trouverez sans doute des mémoires coréennes moins chères... Elles commencent à arriver.
C'est ainsi que j'ai pu trouver une 512 Mo SoDimm à 180 euros au lieu de presque 300 euros habituellement ! Elle est parfaitement compatible avec mon ibook2. Le grossiste n'en savait rien mais vous avez toujours sept jours pour demander un remboursement en renvoyant la mémoire intacte dans son emballage d'origine.
Pour ma part j'ai trouvé sur http://www.agem-informatique.com/

Bravo pour votre revue !

Vincent, Cannes.

Bon allez pour le fun !
Photo prise à BERGAMO, Italie,
sur le lac de Côme en avril 2003 !
Ah ces Italiens, donner le nom chéri
d'imac à des cuisines de luxe !

Amitiés

Ph. Cauzard.

Illico...

Je suis un inconditionnel de votre journal dans lequel même à la troisième ou quatrième lecture on finit toujours par trouver la petite astuce qui nous manquait. Mon problème est que vivant aux Antilles (quel triste sort n'est-ce pas), je ne trouve votre journal qu'un mois après sa parution. J'ai donc décidé de m'abonner malgré quelques tentatives passées infructueuses avec d'autres revues. Et là, quelle surprise : abonnement effectué le 12 mars, facture courrier reçue le 15, et le numéro de mars et celui d'avril recus le 20 mars. Decidément vous êtes parfaits.

PS : même opération effectuée avec SVM Mac et Macworld : j'attends toujours ne serait-ce qu'une réponse.

Hubert Saint Lebe.

Un accro déchiré

Je tiens avant tout à vous remercier pour votre excellente revue. Comme beaucoup de lecteurs, je me réjouis chaque mois dès ma sortie du libraire avec Avosmac dans le creux de ma main tremblante d'impatience... Bref, en deux mots : JE T'AIME !!! Votre revue, permettez moi l'expression, elle déchire tout. Je m'en vais de ce pas sautillant et guilleret m'abonner sur votre site.

Antony Holvoet.

Course aux 100 sacs

La course au prix le plus bas devient un vrai sport quand on consulte l'Apple Store !

Dernier exemple en date : le pack de logiciels iLife :
– Prix «normal» : 59,90 Euros
– Prix «Education» : 29,90 Euros
– Prix «Campagne Mac OSX pour les enseignants» : 18,15 Euros
A comparer avec :
– Prix en téléchargeant les logiciels depuis le site Apple : celui de la connexion (rapide de préférence)
– Prix en achetant un Mac tout neuf : zéro euro.

C'est à se demander si les logiciels ont vraiment une valeur monétaire !

Et c'est un peu rageant pour celui qui a acheté à un prix qui aurait pu être plus bas.

Jacques Lubczanski.

De la lèche...

Suite à votre article sur les dossiers « langues étrangères » disséminés un peu partout dans le Mac (Avosmac n°28 p.9), j'ai commencé à faire un peu le ménage... Mais comme je ne savais pas où chercher, j'ai fait une recherche sur le mot-clé «ko.» Sur mon Ibook 10.2.4 il y avait 179 (CENT SOIXANTE DIX-NEUF !) dossiers coréens... et autant de finnois, de dannois, d'italien, et j'en passe..

Bien que la plupart soient inamovibles car présent à la racine d'OS X (oui, je n'ai pas fait d'installation personnalisée, mon Ibook était livré avec Jaguar déjà installé, j'ai pas eu le courage d'initialiser le disque et de tout installer à neuf), j'ai gagné environ 90 Mo....

C'est vraiment bon à savoir !

(les applications qui «maigrissent» le plus sont iMovie et iPhoto, Mail n'est pas mal non plus, mais iTunes, Sherlock, les divers drivers de scanners et d'imprimantes en sont gavés aussi...)

Merci pour le tuyau.

Viviana (Toulouse)

On est très PC d'aller à Guéret

Comment font vos lecteurs pour télécharger les «énaurmes» mises à jour Apple ?

Facile. Direction le premier cybercafé venu équipé de super PC. Si vous êtes de passage à Guéret, par exemple le patron est un passionné qui vous propose même de télécharger la nuit si ça vous arrange.

Coût de l' opération : un café, un euro le 1/4 d' heure de chargement Pour onze euros vous avez la maj 10.2.4, iPhoto, iTunes, quelques pilotes divers (une heure de connexion au total) et, comble du bonheur, un magnifique CD gravé pour vous tout seul ! Quand même moins cher que iLife.

Marcel Gaillard.

Mon gendre...

MON gendre est sur Mac, moi sur PC depuis des lustres, au moins deux. Je lis souvent avec intérêt la presse Mac. Je ne vais pas reprendre la vieille querelle Mac-PC car je connais très bien les avantages et inconvénients de l'un ou de l'autre système et n'ai aucune sympathie particulière pour Bill, mais je remarque que du coté PC les magazines parlent souvent des Mac, souvent en bien (comme ce mois de mars dans L'Ordinateur Individuel « *Mac ne cesse ne nous étonner* » mais toujours en toute impartialité ce qui n'est pas le cas de votre coté. Cet ostracisme vous porte à déclarer des bourdes comme celle que j'ai lue hier et qui me laisse perplexe : «Titre « PELETON D'EXÉCUTION » ... les fichiers .exe sont des petits fichiers envoyés par des plaisantins voire des virus pour Windows ». Je pense que vous pourriez informer vos lecteurs de votre erreur. Je ne vois pas trop d'applications sous Windows qui ne se lancent pas avec un fichier.exe et de très grande taille !

B. Deleye.

Ce lecteur occasionnel a parfaitement raison. Mais il est assez rare d'envoyer Illustrator par mail. Or, là, il s'agissait des fichiers .exe transmis par mail.

Merci qui ?

Sans conteste l'une des meilleures publications Mac du moment (avec Précision Mac, superbe). Grâce à eux, on n'a pas encore « switché » vers le libre mais pour combien de temps ? Apple & Apple France peuvent leur dire merci. Si Apple existe en France, bien sûr...

Christophe.
(lu sur MacGeneration)

Avosmac : Et Apple ne dit jamais merci, faut le savoir.

Faire la même chose avec pareil

Avosmac est une excellente revue dont j'ai apprécié le ton détendu et le sérieux dans le traitement des sujets.
Malheureusement, je ne prolongerai pas mon abonnement. En effet, je n'ai plus de Mac : j'ai recyclé un de mes PC qui tourne maintenant sous Linux (Debian) : c'est aussi marrant mais le nombre d'applis n'a rien à voir. J'avais acquis un iMac G4 800 MHz SuperDrive pour m'amuser. Or, le Mac n'est plus amusant et toujours assez cher. La logithèque est très réduite. C'est un bon produit, mais il est trop confidentiel. Avec mon PC sous Linux, je m'amuse tout autant mais cela ne me coûte pas un cent ! Je souhaite une bonne et longue route à l'excellent Avosmac.

François Druel.

Ben, merci bien pour cette longue vie mais si vous êtes nombreux à suivre cet exemple, nul doute qu'il faudra entrevoir le recyclage complet du magazine. Nous comprenons d'autant moins ce choix que nous, nous faisons tourner un paquet d'applications d'origine Linux et que Linux tourne aussi sur Mac.

Le parcours du combattant

POUR reprendre la remarque d'un lecteur dans le courrier du n°26, il est vrai que se procurer des jeux tournant sur Mac relève du parcours du combattant. Et du millionnaire. Il n'est que voir l'espace ridicule que leur accorde la FNAC,comparé aux jeux PC...quant aux différences de prix..., l'echelle va de 1 à 4 ; j'ai du me procurer l'excellent Dracula 2 à plus de 22 euros (par vpc), alorsqu'il ne coûte qu'entre 5 et 7 euros dans ces mêmes FNAC en version PC !
À part ça, vos articles sur iPod sont super, ils donnent envie de s'en procurer un sur le champ,malgré le prix là encore prohibitif (il paraît d'ailleurs que M6 boutique (!!) propose un baladeur mp3,compatible Mac tout à fait acceptable à moins de 70 euros). Et à ce sujet,concernant l'illustration de la page 36, apercevoir un track-listing de ipod dans lequel figure le nom de ken hensley m'a rempli de joie (petite remarque pour initiés !) ...continuez comme ça.

Bertrand Athouel.

Lecteur comblé !

Fidèle lecteur depuis le numéro 1, j'ai été comblé par vos parutions. Mais pour la première fois, en ce mois d'avril, je n'ai ni acheté AVM ni PM. Pourquoi ? J'ai «switché» vers le Pingooo. Merci, un grand merci pour tous ces mois de lecture et relecture.

Vous êtes les meilleurs. Mon aventure sur MAC (1994) a continué aussi longtemps que grâce à vous.

Je vous quitte sans grand plaisir. Apple si !

Xtophe.

C'est vous qui le dites...

Un étudiant de 18 ans, Nostromo (ça fait super chic ça dis donc !), nous a adressé ce sympathique message que nous vous livrons dans sa splendeur la plus entière. Il fera plaisir à des tracteurs et aux gros bœufs.

« Que vous arrêtiez de vous envoyer des fleurs par le biais du courrier des lecteurs. Que vous vérifiez vos hurles. Que vous optimisiez vos pages et leur contenu et là on en revient au courrier des lecteurs : au hasard dans le # 27 on peut lire p.38 : " J'apprécie tjrs votre revue [...] on la trouve même sur autoroute [...] ». Quel intérêt ? Je vous pose la question. Après le courrier des lecteurs on peut faire un tour du coté des P.A : On repère les doublons et on les kill, merci. Franchement vos dossiers c'est du niveau fiche pratique de SVM Mac et encore... Ou parfois c'est juste vide : exemple page 27 du toujours célèbre # 27, une page sur les schèmes bientôt introuvables de Kaléidoscope : Surtout on agrandit à mort les SnapShots parce que on a rien à dire. C'est vrai, y a rien à dire là-dessus, on s'en tape. Donner le lien vers Kal c'est très bien et pertinent, le reste on s'en fout et le reste prend la totalité de la page...

Je rachèterai pas votre coquille vide et chère par dessus le marché. 3 achats, ça suffit pour tester un magazine. Fini...

Changez de maquette, changez de logo... l'iris croqué, ça fait cheap à mort. On dirait un sale GIF pourri qu'on trouve sur CD-Rom chez Auchan genre on met des guirelandes sur la page HTML...»

Sauf dans votre revue...

Merci pour votre aide. Voilà 1 mois que j'essaye de brancher mon imprimante Epson Stylus EX sur mon iMac utilsant MacOS 10.2 sans succès .

Je me suis adressé à mon revendeur, à Apple, à Epson et personne ne trouve de gestionnaire Mac OS 10.2. Sauf dans votre revue n°25 vous communiquez l'adresse de Gimp-Print et tout, ou presque, devient possible. Mon adrénaline vient enfin de baisser.

Jean-Pierre S.

C'est la surprise

« L'avantage d'Avosmac par rapport aux autres revues informatiques : c'est chaque mois la surprise, les infos (astuces) et l'humour. Si votre journal avait deux fois plus de pages, je mettrais bien deux fois le prix ! Un conseil : Ne vous arrêtez pas !

Ça fait toujours plus plaisir de lire un magazine plus proche de ses lecteurs, plutôt qu'un dico bourré de pubs. Que la Force soit avec vous ! », nous gratifie gentiment un employé de commerce de 24 ans que nous remercions chaleureusement.

A propos de sa suggestion, rappelons qu'Avosmac est passé de 32 pages en noir et blanc pour 2,74 euros à 52 pages en couleur pour 3,5 euros en trois ans et demi d'existence.

Dac OK, je veux recevoir les prochains numéros !
Un an - 10 numéros - 30 euros.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : ..... Code Postal : .....

Ville : .....

Pays : ..... E-Mail : .....

☐ Je m'abonne pour ..... an(s) à 30 € (10 numéros) l'année.

Abonnez-vous par carte bancaire depuis notre site Internet www.avosmac.com : deux ans pour 60 € et, nouveau, la collection complète (papier et PDF) pour 100 €.

• *Je vous envoie un chèque de ..... euros à l'ordre d'A vos Mac*

A vos Mac
4, rue de l'hôpital
79 300 BRESSUIRE

Je ne veux pas me casser le bonnet et j'opte pour le prélèvement automatique !

Bulletin à compléter et à renvoyer accompagné de votre relevé d'identité bancaire ou postal à :
AVOSMAC 4, rue de l'hôpital 79 300 BRESSUIRE

☐ **Oui,** je souhaite recevoir « Avosmac » par prélèvement automatique mensuel (3 €)

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : ..... Code Postal : .....

Ville : ..... E-Mail : .....

Offre valable en France métropolitaine pour un abonnement postal. Interruption sur simple courrier ou Mail : avosmac@avosmac.com

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à effectuer sur ce dernier les prélèvements pour mon abonnement au magazine « A vos Mac ».

Date : .....

Signature : ☐

IMPORTANT : merci de joindre un relevé d'identité bancaire ou postal, à votre autorisation.
Il y en a un dans votre chéquier.

N° NATIONAL D'ÉMETEUR
472361

Organisme créancier : SARL AVOSMAC
La Favrière 79 250 Nueil-les-Aubiers

TITULAIRE DU COMPTE À DÉBITER

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....

NOM ET ADRESSE DE L'ÉTABLISSEMENT DU COMPTE À DÉBITER

.....
.....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....

Code d'établissement	*Code guichet*	*Numéro de compte*	*Clé RIB*
☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐

A vos Mac
4, rue de l'hôpital
79 300 BRESSUIRE

☐ **Je souhaite recevoir un exemplaire du CD n° 1 contenant les n°1 à 10 au format PDF (lisible sous MacOS 9 et Classic) à 10 €.**

☐ **Je souhaite recevoir un exemplaire du CD n° 2 contenant les n° 11 à 18 (format PDF) + les hors séries Débutants, Jeux, Internet/Logiciels, MacOS X à 20 €.**

☐ **Je souhaite recevoir, pour 4 € par exemplaire, les anciens numéros choisis ci-dessous :**

(le délai d'expédition est d'un mois en moyenne)

Numéro 13.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

Numéro 14.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

Numéro 15.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

Numéro 16.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

Numéro 17.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

Numéro 18.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

Numéro 19.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

Numéro 20.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

Numéro 21.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

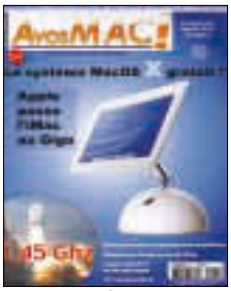
Numéro 22.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

Numéro 23.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

Numéro 24.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

Numéro 25.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

Numéro 26.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.



Numéro 27.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

Numéro 28.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

Numéro 29.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

L'étranger...

Vente au numéro :
- Belgique : 4,15 euros.
- Suisse : 6,20 FS.
- DOM : 3,75 euros.
- Nouvelle-Calédonie : 420 XPF.
- Polynésie : 440 XPF.
- Maroc : 35 MAD.
- Portugal : 4,45 euros.
- Canada : 5,30 CAD.
- Ile-Maurice : 4,48 euros.
- Sénégal, Gabon, Cameroun, Côte-d'Ivoire : 2 700 CFA.

1. HS débutants OS9-Classic.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

2. Hors-série jeux.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

3. HS Internet/logiciels.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

5. Hors-série Mac&PC.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

6. Hors-série MacOS X.
Je commande ..... exemplaire(s) à 4 €.

indeX sPÉciAL mULTiMÉDIa

Un index des articles consacrés au multimédia depuis mai 2001 pour ce nouveau Hors Série d'**A vos Mac**.
Deux années d'infos et d'astuces à retrouver dans les anciens numéros, version papier ou CD, à commander en page Abonnement ou sur le site de la revue.
Un index complet, au format base de données **AppleWorks** et mis à jour à chaque parution du magazine, est également téléchargeable sur le même site.
www.avosmac.com/

Denis Wartelle

A vos Mac n°12 mai/juin 2001

iTunes avec Mac OS 8.6 ..... (Utiliser iTunes sous Mac OS 8.6 avec ResEdit) 27
iTunes fait bel effet ..... (Modifier les effets visuels) 27
iTunes ne vaut pas un sou ..... (Créer et gérer votre bibliothèque musicale) 27
L'heure de convertir ..... (iTunes Associator convertit vos fichiers MP3 en fichiers iTunes MP3) 27

A vos Mac n°13 juillet/août 2001

Lire les DVD vidéos sur iMac ..... (Conseils : mises à jour, zones, DVD mal gravés...) 26
Une discothèque toujours à jour ... (iTunes : où sont les titres des fichiers audio collectés via le web) 26
Délire de MOD ..... (Comment lire les fichiers .mod ?) 26
Fait pas lire en auto ..... (Lecture automatique des CD et plantages) 26
Lecture automatique des DVD ..... (Désactiver l'ouverture automatique du lecteur de DVD) 26
En avant la musique ..... (Musique et vidéos sur Internet avec RealPlayer) 27
Un coup de barre et vos CD repartent ..... (Modules de la barre de réglages pour utiliser des CD) 27
Même pas mamant ..... (Soucis avec la mise à jour du lecteur DVD Apple) 27
Réécoutez Pascal Sevran sur votre Mac ..... (Importer/exporter du son sur votre Mac) 28
Interface iMovie illisible ..... (Solution) 27
N'ayez pas peur du Q bleu ..... (Des éléments QuickTime absents du Dossier Système) 28
Tu me laisses ta documentation ..... (Manuel français version Mac d'EsKDV) 28

A vos Mac n°14 septembre/octobre 2001

Supprimez vos vu blancs ..... (Réduire ou supprimer les blancs en début et fin de fichiers MP3) 27
L'extracteur dans le champ ..... (Précisions à propos de l'extraction de fichiers audio d'un DVD) 27
L'heure le merdie global ..... (Comment régler une horloge de DVD) 27
Du MP3 gênée Rage ..... (MP3 Rage réarrange les fichiers MP3) 28
Graver en PC/Mac 28
Bibliothèque vide ..... (Associer la bibliothèque d'iTunes à iMovie) 28
Des effets spéciaux avec QuickTime ..... (La version complète permet de travailler la vidéo) 29
QuickTime 4 sur 5 ..... (Faire installer QuickTime 5 OS avec Mac OS 9) 29
Ouvrir avec application ..... (Associer une application à un document avec «Echange de fichiers») 29

A vos Mac n°15 novembre/décembre 2001

iMovie au secours de Final Cut Pro ..... (Pré-montage avec iMovie) 32
A la MOD du MIDI ..... (Précision à propos des fichiers .mod) 32
Dansez le pâtchacha ..... (Précision à propos d'iTunes sous Mac OS 8.6 - n° 12 p. 27) 32
Retrouvez des couleurs ..... (Visionner les DVD en couleurs sur un écran TV) 32
Arrêtez de faire l'audio ..... (Manipuler les fichiers AIFF avec Audio) 33
Oui, iTunes d'Apple ..... (iTunes pour gérer vos fichiers sons) 33
Installer QuickTime ..... (QuickTime 5) 33
Ne nous QT pas ..... (Des versions QuickTime anciennes plus complètes) 33

A vos Mac n°16 janvier/février 2002

Regardez la radio sur votre ordinateur ..... (La radio et la TV par internet) 24
Les gens ragent ..... (Précisions à propos de Rage le logiciel de téléchargement de fichiers MP3) 25
Mac Finder Stratocaster ..... (Brancher une guitare sur un Mac) 25
Mixer le son dans iMovie 25
Économies d'énergie ..... (Économiser la batterie du PowerBook et de l'iBook sous iTunes) 25
Sale ghost ..... (Alerte avec QuickTime) 25

A vos Mac n°17 mars 2002

Du 16/9e au DV ..... (Transformer une vidéo au format DV avec PowerPoint) 21
Du Flash dans vos vidéos ..... (Intégrer des animations Flash à un film iMovie) 21
Espace en voie de disparition ..... (iTunes : modifier l'espace entre les pistes audios d'un CD) 21
Les jolies fées visuelles ..... (Utiliser et ajouter des effets visuels dans iTunes) 21
Cédez à la vidéo ..... (FreeVCD pour lire des CD vidéo) 21
Réaliser un CD de photos ..... (Créer avec iMovie un CD photo lisible par un lecteur DVD) 21
Un graticiel pour enregistrer 33 tours et cassettes ..... (Avec Coaster) 22
Pour les créateurs de musique ..... (Logiciels audios pour Mac OS X : SpanMe et Peak DV) 23
Il connaissent bien la musique ..... (Précisions au sujet des fichiers .mod) 23
Le DivX sur Mac ..... (Lire les films «divx» sur Mac) 23
Le site de la vidéo sur Mac ..... (Site pour les amateurs de vidéo sur Mac) 23

A vos Mac n°18 avril 2002

Vos disques 33 tours enregistrés sous X ..... (Enregistrez vos vieux vinyles avec Audiocorder) 14
Traitement d'une page audio ..... (Comment fractionner un fichier son avec iMovie) 14
Sauvegarder les vidéos d'internet 15
Retour vers le passé ..... (Désinstaller QuickTime) 15
Ça suffise ..... (Un script qui ajoute .mp3 à tous les fichiers de ce type) 15
Du MP3 sur votre lecteur de DVD de salon 15
Article faux cul ..... (Échangez des fichiers via internet avec LimeWire) 16
Un lecteur unplugged ..... (Où placer les plug-ins dédiés à iMovie sous Mac OS X) 16
Le Mac et le MPEG-2 ..... (Réaliser un VCD ou un DVD) 17

A vos Mac n°19 mai 2002

QuickTime 5 : quelques astuces 26
Sauvez QuickTime 4 ..... (Sauvegarder QuickTime 4 avant d'installer QuickTime 5) 26
C'est pas la taille qui compte ..... (Vidéo grand format sur machines anciennes) 27
C'est ce qu'on va voir ..... (Enregistrer une vidéo protégée diffusée sur internet) 27
Imprimer iTunes ? 27
iTunes : on touche ..... (Touches clavier pour effets visuels) 27

A vos Mac n°20 juin 2002

Faudrait pas Codeconner quand même ..... (Correctif à «Le DivX sur Mac» p.23 n° 17) 32
Des ressources dans le paquet ..... (Accéder aux ressources des logiciels sous Mac OS X) 32
Drôles d'effets ..... (Effets spéciaux pour iMovie) 32
Extraire les films d'un DVD 33
EZ-mixer la coupe ..... (Une console de mixage pour fichiers MP3) 33
L'effet qu'est si cool ..... (Effets visuels gratuits pour iMovie) 33
Un tour sur le périphérique ..... (Connexion de périphériques audio/Mac) 33
GraphicConverter fait le boulot à votre place ..... (Conversion de format et manipulation d'images) 34

A vos Mac n°21 juillet/août 2002

Copier vos DVD sur un CD vidéo 26
Mes vacances sur le Mac ..... (Convertir des vidéos numériques au format QuickTime) 26
Lire un VCD sur son Mac ... (Avec FreeVCD ou VCD Player [Mac OS 8] et MacVCD X [Mac OS X]) 27
Laissez Splash à votre créativité ..... (Modifier l'introduction d'iMovie) 28
Recopiez et décrassez les DVD 28
Quelques bonnes adresses ..... (Infos et adresses pour la vidéo sur Mac) 28
Arrêtez de payer pour faire l'audio ..... (Enregistrer sa voix) 29
La grille pain a des rayés ..... (Toast 5.1.1 est bogué mais pas Toast 5.1.3) 29
Un VCD avec CD Burner 29
Le coup Classic ..... (Ouvrir des images sous Mac OS X avec Preview) 29
Encoder en MPEG-1 29
Extraire et sauvegarder la vidéo des DVD 30
Importer la musique dans iMovie 30
Hacquez coucou, toute la musique que vous aimez ..... (Importer les sons via une entrée audio) 31
RealPlayer sous Mac OS X 31
Une protection toute percée ..... (Protection anti-copie des CD audio) 31

A vos Mac n°22 septembre 2002

DivX Vaporub ..... (L'encodage DivX avec QuickTime) 16
Prendre la photo d'un DVD ..... (Extraire des images d'un DVD) 16
Encoder au format MPEG 2 17
L'autre manière de visionner un DVD ..... (Avec VideoLAN Client) 18
Lire le WMA ..... (Quid des fichiers .wma) 18
Du DivX qui marche sur Mac 18
Lire le DivX sur Mac ..... (Le point sur le DivX sur Mac) 19
Comment transformer un DVD en DivX 20

A vos Mac n°23 octobre 2002

Récupérer QuickTime 5.0 sans aller sur le Web 34
Du vrai plein écran ..... (Lecture plein écran avec QuickTime et PresentMovie) 34
Au pied, le DVD ..... (Réglages de lecture des DVD) 34
Ne demandez pas le menu ..... (Changer de langue ou le sous-titrage d'un film DVD) 34
Enregistrer des cassettes vidéo sur Mac .. (Avec Dazzle Hollywood DV et Miglia Director cut Take 2) 34
Un CD audio à partir de fichiers MP3 ..... (Convertir des fichiers MP3 en AIFF avec iTunes) 35
Importer du MP3 dans iMovie 35
L'effaceur ..... (Effacer les fichiers audio d'iTunes avec Wipe-O-Matt) 35
Qui fait quoi ..... (Mac OS X et applications en arrière-plan) 35

A vos Mac n°24 novembre 2002

Pour en finir avec les «plug-ins» d'iMovie ..... (Ajouter des plug-ins à iMovie : des précisions) 34
Un Neu Napster pour la Kazaa ..... (Écouter des MP3 avec Neo) 34
L'air n'est pas toujours facile ..... (Convertir et lire des films PC - .avi) 34
On ne bouge pas ..... (Travailler en synchronisant iTunes) 34
La boîte à outils MP3 ..... (Gestion avancée des fichiers MP3 avec MP3 Rage) 35
iTunes GT ..... (Options d'affichage des effets visuels) 35
Toujours le même refrain ..... (Placer les fichiers iTunes où vous voulez) 35

A vos Mac n°25 décembre 2002/janvier 2003

Video CD non standard ..... (Les vidéos au format xVCD sans graveur de DVD) 28
Indexation de fortune ..... (Indexer les films au format VideoCD avec Rowo) 28
OsaX qu'il est ..... (L'adresse de OsaX) 28
iDevine tout seul ..... (Graver des DVD avec FinalCut Pro et l'iMac G4 SuperDrive) 28
Du bon usage de la prise audio ..... (Connecteurs pour importer de la musique via un périphérique) 29
Vu à la télévision ..... (Vos photos sur écran TV avec un appareil numérique) 29
Du MP3 au CD audio les doigts dans le nez 30
Le DivX en français ..... (MacDivXCreator en version FR) 30
CD audios et protections ..... (Des CD audios non lisibles sur ordinateur) 30
Mac OS X Media Player cuisiné ..... (L'adresse de Mac OS X Media Player) 30
Finalement très pro ..... (Le montage vidéo avec FinalCut Pro) 31

A vos Mac n°26 février 2003

Il vous faut D-Vision ..... (Convertir les DVD en DivX ou MPEG 1 avec D-Vision) 38
A la radio plein écran ..... (QuickTime en plein écran avec iMovie MacDVRip) 38
Des vidéos lisibles à coup sûr ..... (Lire les vidéos sous Mac OS X avec VLC ou MPlayer) 39
Chez lui, ça marche ..... (Encoder avec MacDVD2DivX) 39
Bonnnn